
BREVE HISTORIA del...
CÓMIC
Gerardo Vilches
La historia del comic a través de sus autores y escuelas más importantes, desde los primeros superhéroes, el nacimiento del manga y Tintín, hasta el cómic *underground*, la ciencia ficción, el cómic latinoamericano y la aparición del cómic adulto y la novela gráfica. La apasionante historia de un medio de masas totalmente integrado en la cultura contemporánea

Breve historia del cómic presenta una historia del cómic desde sus orígenes en el siglo XIX hasta la actualidad, en tono divulgativo y sin presuponer ningún conocimiento especializado por parte del lector. Se repasan las publicaciones, autores y escuelas más importantes de los tres principales mercados del medio (Estados Unidos, Japón y el franco-belga), además de prestar una especial atención al cómic español y realizar acercamientos puntuales a otros como el italiano y el argentino.

Razones para comprar la obra:

—No es un simple catálogo de obras y autores, sino que ofrece una auténtica historia, y narra y explica los procesos de cambio que ha sufrido el cómic en todo el mundo empleando un tono divulgativo pero riguroso.

—Al contrario que otras obras similares publicadas en el pasado, atiende a toda la amplitud del medio y no descuida ninguna de sus tradiciones artísticas principales.

—Refleja las últimas corrientes y metodologías más empleadas en el estudio del cómic y su historia, y maneja una bibliografía actualizada.

—De los cómics comentados en la obra no solo se explican sus argumentos y temas, sino que se insertan en su época y se expone su importancia histórica para el medio, así como sus influencias y ascendencias. Las diferentes obras y autores no se ven como elementos aislados, sino que siempre se señalan las relaciones entre ellos.

El libro recorre los personajes populares, las grandes aventuras y las series más importantes del cómic, pero también presta especial atención a las historias personales de los autores, a la creación de las diferentes editoriales y al contexto histórico en el que surgieron.



Gerardo Vilches Fuentes

Breve historia del cómic

Breve historia: Pasajes - 30

ePub r1.0

Titivillus 29.05.16

Título original: *Breve historia del cómic*

Gerardo Vilches Fuentes, 2014

Imagen de cubierta: Detalle de la portada de *Green Mask* #01 (Verano de 1940), publicado por Fox Feature Syndicate

Editor digital: Titivillus

ePub base r1.2



Introducción

Cómic, historieta o tebeo: lo llamemos como lo llamemos, es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia. El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, *underground* , provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por bárbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores. Surge de la unión de la palabra y el dibujo para convertirse en algo totalmente diferente, en un campo de pruebas libre donde, en su corta historia, hay mucho que contar.

Actualmente, medios de comunicación, críticos literarios y profesores universitarios comienzan a prestar al cómic una atención que hace unos años habría sido impensable. Personas que dejaron de leer tebeos al hacerse mayores vuelven a acercarse con curiosidad a sus páginas, porque perciben que hay un cómic para ellos esperándolos. La variedad de géneros y temáticas se une al extraordinario momento creativo que atraviesa la historieta, que vive una auténtica edad de oro. Los clásicos conviven en las estanterías con los cómics de las nuevas generaciones de autores, que, conociendo la historia del medio y respetándola profundamente, están llevándolo a nuevos territorios inexplorados.

Pero para entender cómo hemos llegado hasta este punto es imprescindible conocer la historia del cómic. Eso es lo que pretende este libro: ofrecer a todos esos nuevos lectores una panorámica general, y adentrarse en una historia fascinante. La historia del tebeo es además una historia de luchas personales, de sueños y de desilusiones, protagonizada por hombres y mujeres que eligieron emplear su talento en un arte «menor» pero que consiguieron, entre todos, que se lo reconociera como lo que es.

I El cómic como medio de comunicación de masas

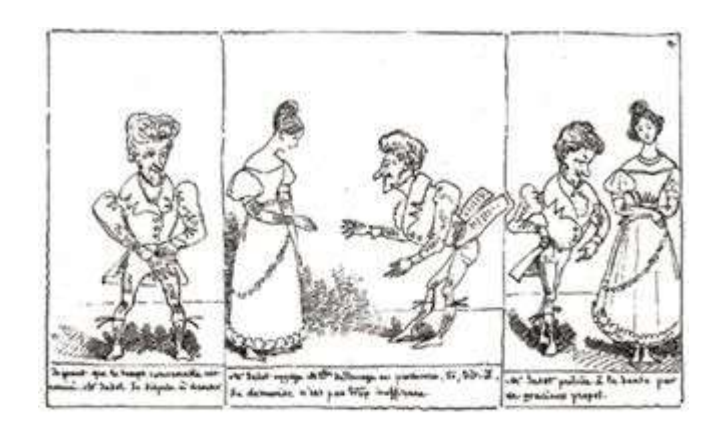
1 Antecedentes y pioneros

CARICATURAS Y GRABADOS

Prácticamente desde que el ser humano tuvo la capacidad de abstracción necesaria para hacerlo, ha contado historias empleando imágenes. Por eso podemos decir que de algún modo la narrativa gráfica ha existido desde siempre, y la historia universal del arte da buena cuenta de ello, desde las pinturas rupestres de Altamira a los cantares de ciego. Sin embargo, el cómic es un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo, rasgo que establece la diferencia entre obras como las cantigas de Santa María —frecuentemente mencionadas como antecedente del cómic— y la historieta: frente a la obra de arte única e irreproducible, el cómic es un objeto industrial, es decir, que se reproduce masivamente mediante medios mecánicos.

El germen del cómic está, por tanto, en la imprenta. El invento de Johannes Gutenberg inició a mediados del siglo XV la industria del libro, al permitir copiar de un modo relativamente rápido las obras literarias. Después, los medios técnicos se fueron perfeccionando, y permitieron la aparición de la prensa en el siglo XVI, cuya popularización en el XIX se convertirá en una de las claves para entender el nacimiento del cómic tal y como lo conocemos hoy en día.

Pero no adelantemos acontecimientos. Vayamos a la Suiza del siglo XIX. Allí nos encontramos con Rodolphe Töpffer, un profesor al que su miopía impidió seguir los pasos del padre, pintor de paisajes. Töpffer, que llegó a ser un intelectual respetado en su época, superaba esa frustración infantil dibujando, por puro entretenimiento, unas pequeñas historias a las que llamaba *garabatos* , y que distribuía entre sus alumnos. Estas historietas, de formato apaisado y dibujo apresurado, pueden considerarse el inicio del cómic moderno. Aunque Töpffer sentía que tenía que poner todo su empeño en triunfar como literato, quizás los elogios a sus viñetas de un anciano Goethe le hicieron seguir dibujando y, con el tiempo, publicó sus *garabatos* en álbumes que se vendieron en varios países europeos con bastante éxito. No faltaron críticas a su trabajo, voces académicas que lo consideraban de mal gusto y sin ningún valor artístico. Pese a ello, los dibujos de Töpffer, en opinión de historiadores como Santiago García, sembraron las semillas del cómic, ya que llamaron la atención de muchos artistas, que comenzaron a hacer sus propias historietas, como el alemán Wilhelm Busch y su *Max und Moritz* .



Ejemplo de los *garabatos* de Rodolphe Töpffer.

Sin embargo, hay otra disciplina que debemos tener en cuenta: el grabado. La litografía, una técnica que vivió su época de apogeo en el siglo XIX, permitió incluir en las publicaciones de prensa ilustraciones de gran calidad que en un principio se usaron con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto revelaron su verdadero poder como herramienta de crítica contra el sistema. Es el nacimiento de la caricatura, el dibujo deformado y exagerado con fines satíricos, que permite tanto la burla más zafia como la más sutil. Maestros del grabado hubo muchos en el siglo XIX, aunque el primero en alcanzar renombre lo hizo en el siglo anterior: el inglés William Hogarth, una de las influencias de Töpffer. Pero el más importante grabador satírico fue francés: Honoré Daumier.

Daumier (1808-1879) fue escultor, pintor y, sobre todo, grabador. Republicano convencido, influido por Voltaire y Rousseau, Daumier utilizará su arte y la técnica de la litografía para lanzar ácidas críticas contra los políticos de su época, en periódicos como *La Silhouette* —donde comenzó a publicar— o *Le Charivari* , de corte satírico. Obras como *Gargantúa* o *El cuerpo legislativo* le supusieron múltiples problemas con la justicia e incluso una estancia en prisión por caricaturizar al rey Luis Felipe I. Daumier crea o renueva muchos de los recursos gráficos asociados a la caricatura y, más tarde, al cómic. Su influencia y la de otros satíricos de su época es innegable en la mayor parte de los dibujantes que en todo el mundo cultivaron la caricatura política o social.

En cierto modo, fue la unión de la tradición del grabado satírico y los hallazgos narrativos de Töpffer, que dotaron de «movimiento» a los dibujos, la que dará a luz al cómic tal y como lo conocemos en los años finales del siglo XIX. Sin embargo, la caricatura tiene un peso específico, dado que comparte soporte con el cómic: ambos se desarrollaron en los periódicos.

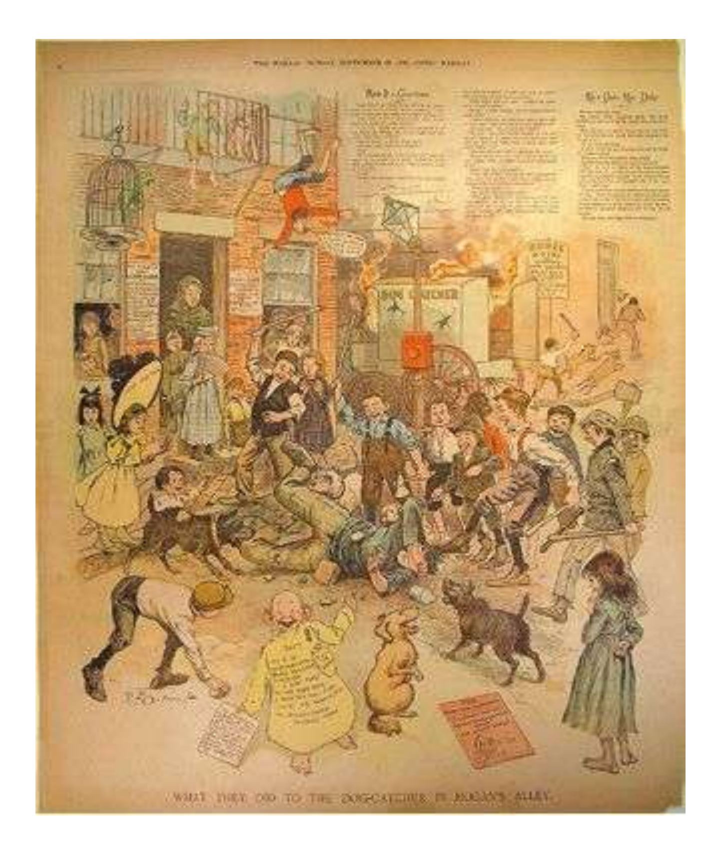
EL CÓMIC LLEGA A LA PRENSA

En efecto, el cómic, ese arte que apareció casi en la bisagra de los dos siglos, nace en la prensa y crecerá en ella durante varias décadas antes de saltar a otros soportes. Conviene que vayamos diciendo que en el cómic el soporte es más que eso: determina en buena medida el tipo de historia y las formas narrativas con que puede contarse. Estos primeros años de vida vinculados estrechamente a la prensa son, por tanto, esenciales, y además nos darán la medida de hasta qué punto el cómic pudo llegar a ser relevante socialmente.

Viajemos a Estados Unidos, años noventa del siglo XIX. La prensa, desarrollada durante las últimas décadas, está a punto de comenzar su edad de oro. Los medios técnicos y el aumento de la alfabetización entre la población estadounidense permitieron la aparición de grandes imperios de la comunicación. Concretamente, los de dos magnates que van a cambiar la manera en la que se hacía periodismo y se editaban periódicos: William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer. Ambos irrumpieron en la prensa neoyorkina con ideas revolucionarias y una nueva forma de contar las noticias, más sensacionalista y con una presencia de la imagen mucho más importante que hasta entonces. Pulitzer, que con los años acabaría dando nombre a los premios más conocidos de periodismo a nivel mundial, fue el primero en imprimir a color su diario, el *New York World* . Era 1894 y empezaba una nueva era en la prensa estadounidense. El color abría la puerta a un mundo de posibilidades que Pulitzer estaba decidido a exprimir. Las consecuencias pronto se apreciaron en las páginas de cómic que aparecían en el *New York World* . En 1895 aparece en la edición dominical la primera página de historieta a color de la historia: *Hogan's Alley* (*El callejón de Hogan*). Obra de Richard Felton Outcault, esta página mostraba, acompañada de texto, una única ilustración en la que se veían escenas de la vida cotidiana de un barrio humilde de Nueva York, protagonizadas sobre todo por una pandilla de niños, entre los que estaba uno calvo vestido con un enorme camisón amarillo: The Yellow Kid. Como una versión tosca del bocadillo de texto, las palabras que decía este chaval estaban escritas en su camisón. El impacto de esta historieta fue tal que muy a menudo se le atribuye, equivocadamente, la condición de primer cómic. Más allá de ese error recurrente, aunque hoy cueste imaginárselo, *Hogan's Alley* fue un auténtico fenómeno de masas. De hecho, estuvo en el centro de la primera gran guerra entre corporaciones de la prensa.

Todo empezó cuando Hearst, hombre de negocios expeditivo y de métodos incendiarios, decidió declararle la guerra a Pulitzer con una acción insólita: contrató a todo el personal encargado del suplemento dominical del *New York World* , incluido Outcault, para que trabajaran en una nueva publicación, *American Humorist* . Pulitzer llevó el caso a los tribunales, que tomaron una decisión sorprendente: se decidió que Pulitzer podía seguir utilizando el título de *Hogan's Alley* , con otros dibujantes, mientras que Outcault podía seguir dibujando a sus personajes en su nueva editorial, pero sin usar el nombre. Todo este *affaire* nos muestra hasta qué punto era popular e influyente. El resto de los periódicos satirizaron todo el proceso en sus propias viñetas, y

además acuñaron un término para referirse a partir de entonces a los periódicos sensacionalistas derivado de The Yellow Kid. Sí, en efecto: la expresión «prensa amarilla» proviene de este cómic.

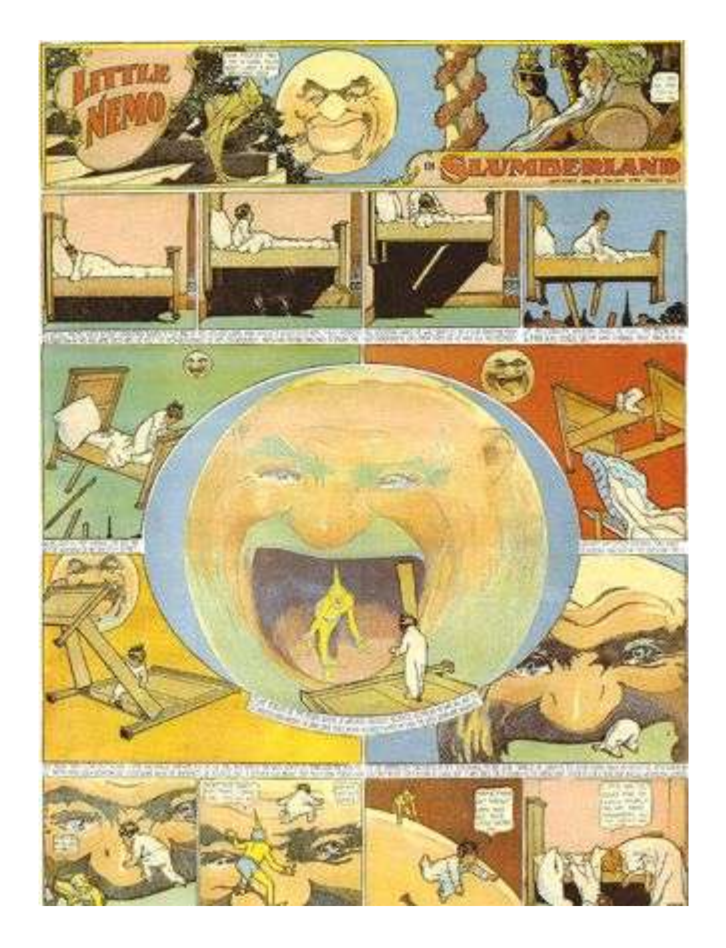


Una de las viñetas más conocidas de *Hogan's Alley* , de Richard Felton Outcault.

El éxito y la increíble creatividad de *Hogan's Alley* no pasan desapercibidos, y darán lugar a una época en la que dibujantes de increíble talento, gracias a la demanda de historietas por parte de la prensa de todo el país, crearán obras caracterizadas por una gran libertad formal. El cómic, un recién nacido, no tenía aún reglas establecidas ni convención alguna; se van creando, en realidad, durante estos primeros años. Estos autores, que enseguida vamos a repasar, experimentaron con las posibilidades del medio, y fijaron sus recursos y elementos más característicos, desde el bocadillo a la onomatopeya, o incluso el orden de lectura del texto y las viñetas. Fue un campo de pruebas fresco y excitante, que atraerá a artistas de todas las disciplinas por sus posibilidades inexploradas. El propio Outcault con *Buster Brown* , Frederik B. Opper y su *Alphonse and Gaston* , el extrañísimo pero magistral Gustave Verbeek con *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Oldman Muffaroo* —una historieta que se leía al derecho y al revés, girando la página—, el *Bringing Up Father* de George McManus y su afilada crítica social de las clases acomodadas y los nuevos ricos, James Swinnerton y su *Little Jimmy* … sería imposible acercarnos a todos los grandes creadores que dan forma al cómic durante las dos primeras décadas del siglo XX. Pero hay cinco nombres imprescindibles para la historia del tebeo, cuya importancia obliga a detenernos.

Rudolph Dirks recibió el encargo por parte de William R. Hearst de realizar una versión de la tira de Busch, *Max und Moritz* , que ya mencionamos. El resultado, *The Katzenjammer Kids* , cuenta las trastadas que los hermanos Hans y Moritz les hacen a su madre y a Der Captain, un personaje que Dirks introducirá en la serie tras un parón motivado por la guerra de Cuba. *The Katzenjammer Kids* se convertirá en un gran éxito, tal vez no a la altura de lo que supuso *Hogan's Alley* , pero aun así reseñable. Cuando Dirks se tomó un año sabático, Hearst ofreció la serie a Harold H. Knerr, un dibujante que obtuvo tales resultados que, a la vuelta de Dirks, seguirá al frente de la página dominical en detrimento de su creador. Ahí entra en escena Pulitzer, que, ansioso por devolverle la jugada a su gran rival, contrató a Dirks en 1914 para que continuase con su trabajo, aunque, lógicamente, bajo otro nombre: *Hans und Frizt* . Ambos cómics convivirán, aunque con cambios en sus títulos —durante la Primera Guerra Mundial, para disimular los orígenes alemanes de los protagonistas—, hasta que la segunda versión finalice en 1979. La tira original, la que heredó Knerr, sigue produciéndose hoy en día en manos de otros dibujantes.

Winsor McCay fue uno de los artistas más importantes de comienzos del siglo XX. Cultivó la ilustración, fue pionero del cine de animación con cortometrajes como *Gertie the Dinosaur* y creó varias series de cómic para diferentes periódicos. McCay se lanzó a la experimentación sin prejuicios, e hizo avanzar el lenguaje del cómic a una velocidad de vértigo en pocos años. Dio forma a muchos recursos narrativos y estéticos que hoy siguen siendo parte del cómic, desarrolló el metalenguaje del mismo, dibujando historietas en las que los elementos narrativos —marcos de viñeta, bocadillos— podían interactuar con los personajes, o rompiendo la cuarta pared. Primero con *Little Sammy Sneeze* (*El estornudo del pequeño Sammy*) o *Dream of the Rarebit Fiend* , y pronto con su mejor creación y por la que se le recordará siempre: *Little Nemo in Slumberland* (*El pequeño Nemo en el país de los sueños*). Aparecida entre 1905 y 1914 y en una etapa posterior entre 1924 y 1926, la obra magna de McCay es sin duda la primera gran obra maestra de la historia del cómic. Cada página era un derroche de imaginación y talento, que aprovechaba los viajes nocturnos del protagonista, Nemo, al país del rey Morfeo para crear planchas llenas de belleza y magia, que incluso vistas hoy, un siglo después de su creación, asombran por su increíble calidad y su estética vanguardista. Fue también en esta serie donde McCay se lanzó definitivamente al experimento, consiguiendo efectos y desarrollando herramientas que serán una poderosa influencia en muchos dibujantes posteriores.



Plancha de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay.

George Herriman era un nativo de Nueva Orleans que se mudó a Nueva York y que con tan sólo veinte años, en 1900, ya publicó sus primeros dibujos. Pero su mayor aportación a la historia del cómic, y una obra maestra indiscutible, no llegó hasta 1913: *Krazy Kat* . Publicada hasta 1944, *Krazy Kat* estaba ambientada en el Coconino County, un universo desértico con sus propias leyes físicas, en el que se repite con infinitas iteraciones el mismo tema: el ratón Ignatz le asesta un ladrillazo a Krazy, una gata —o gato; nunca queda del todo claro— enamorada de él, y el oficial Pup lo detiene y encierra en la cárcel. La serie no tiene continuidad ni coherencia, y se basa en el puro surrealismo, en el humor y en la poesía visual que Herriman es capaz de transmitir. *Krazy Kat* es imaginación, improvisación y delirio. Hay quien la ha comparado con el *jazz* , y no le falta razón. Herriman retuerce las leyes del dibujo en ingeniosas piruetas metalingüísticas, al tiempo que desarrolla una lengua propia, en la que mezcla yiddish, español, francés e inglés, de la que resulta un galimatías de juegos de palabras con base fonética: puro dadaísmo que lamentablemente es imposible traducir conservando su esencia a otros idiomas. *Krazy Kat* fue durante tres décadas la obra más experimental y original del cómic estadounidense, y su influencia puede rastrearse en los creadores más vanguardistas del medio, como es el caso de Jim Woodring, de quien hablaremos a su debido tiempo, pero fue también una referencia cultural de primer orden, admirada por muchos de los artistas más relevantes del siglo, como Picasso, rendido admirador de Herriman.

Frank King es otro de los más grandes pioneros del cómic. Natural de Wisconsin, comenzó a ganarse la vida dibujando muy joven, al tiempo que asistía a clases en la Academia de Bellas Artes de Chicago. Su primera serie fue *The Rectangle* , publicada originalmente en el *Chicago Tribune* en 1913. Pero el momento en el que King comienza a hacer verdadera historia de la historieta llegará un poco después, en 1918, cuando introduzca en su tira al personaje de Walt Wallet y la renombre como *Sunday morning in Gasoline Alley* , pronto conocida como simplemente *Gasoline Alley* . La serie se convirtió en un trabajo descomunal, que admite pocas comparaciones, ya que se ha publicado ininterrumpidamente desde entonces hasta nuestros días, aunque lógicamente en otras manos; King estuvo al frente hasta 1956. Fueron treinta y ocho años en los que desarrolló su particular universo, donde introdujo una novedad fundamental para su éxito: mientras que en todas las tiras contemporáneas los personajes vivían sus peripecias en un limbo temporal, en *Gasoline Alley* el tiempo transcurría a la par que el del mundo de fuera de las viñetas, de manera que los personajes, a lo largo de los años, crecían, se casaban, se jubilaban… y morían. Skeezix, el hijo adoptivo de Walt, apareció en la serie siendo un bebé recién nacido, y actualmente es abuelo. Esto fue lo que le dio a la tira su dimensión de saga, de historia sin fin. Evidentemente, esta genial idea no habría sido nada sin el talento del autor. A partir de 1920, King comenzó a usar la página dominical para desplegar todo tipo de experimentos narrativos y formales, jugando con el color o las viñetas de manera única.



Una ilustración de E. C. Segar en la que pueden verse algunos de sus personajes más populares. ©King Features Syndicate

Por último, tenemos a Elzie Crisler Segar, autor de *Thimble Theater* desde 1919. Fue una serie de protagonismo coral y humor absurdo cercano al cine mudo, cuyo título seguramente no suene al lector, pero a buen seguro el personaje que Segar introdujo en 1929 sí lo hará: Popeye. El marinero tuerto de habla casi ininteligible se convirtió en el protagonista absoluto de la tira y comenzó a vivir extrañas aventuras por todo el mundo, enfrentado a la Bruja del mar o a los Goon. Aunque la serie de dibujos lo consagró como un icono de la cultura de masas y lo convirtió en un apologeta del consumo de espinacas, lo cierto es que,

en sus orígenes en la prensa, Popeye obtenía su extraordinaria fuerza frotando una gallina mágica. Segar fue incorporando extravagantes personajes a la tira y perfeccionó su estilo caricaturesco, que influirá muchos años después a un joven Robert Crumb. Murió prematuramente en 1938, víctima de una leucemia, y *Thimble Theater* continuó su andadura hasta nuestros días en manos de otros artistas.

2 Hacia el cómic moderno

EL MANGA JAPONÉS

Mientras el cómic nacía y crecía en Estados Unidos, ¿qué pasaba en Japón? A nadie se le escapa que hoy supone el mayor mercado del cómic mundial. El nombre que allí recibe la historieta, manga, significa «dibujo involuntario» o «dibujo grotesco» y fue acuñado por el pintor Katsushika Hokusai en 1814 cuando editó su *Hokusai Manga* , una colección de dibujos satíricos. Pero el manga, en realidad, tiene dos orígenes. Uno interno: la cultura japonesa tiene una tradición pictórica y visual de profundas raíces. Ya en el siglo XI existían los *chôjûgiga* , imágenes humorísticas con animales que, vistas hoy, nos resultan sorprendentemente modernas.

Desde entonces hasta Hokusai, los ejemplos son innumerables, pero será este pintor quien se convierta, de manera oficiosa, en el primer *protomangaka* : sus dibujos influyeron e influyen a muchos autores japoneses. De esta tradición, el manga obtendrá las bases de su particular lenguaje narrativo, muy diferente al occidental, empezando por el orden de lectura, inverso al nuestro, y lleno de recursos tales como las líneas cinéticas, la deformación de las figuras, o el llamado efecto máscara o enmascaramiento, consistente en colocar personajes caricaturescos en escenarios realistas.

Pero decíamos que el manga tiene dos orígenes, y el segundo es externo: la publicación de la revista satírica *Japan Punch* en 1862 por iniciativa de un inglés residente en Japón, Charles Wirgman, que fue posible debido a la apertura cultural de la era Meiji. La revista se inspiraba en la inglesa *Punch* . Veinticinco años después, apareció otra publicación editada por un extranjero, *Toba-e* . Aunque son revistas ideadas para ser compradas por los extranjeros, influirán a muchos artistas japoneses del momento. De estas revistas, el manga imitó sus primeros formatos.

Con estos mimbres, aparece el primer autor de manga contemporáneo, Rakuten Kitazawa, que, para empezar, recupera el término manga utilizado un siglo antes por Hokusai, y publica la primera historieta japonesa con personajes fijos: *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kembutsu* (El viaje a Tokyo de Tagosaku y Mokubê).

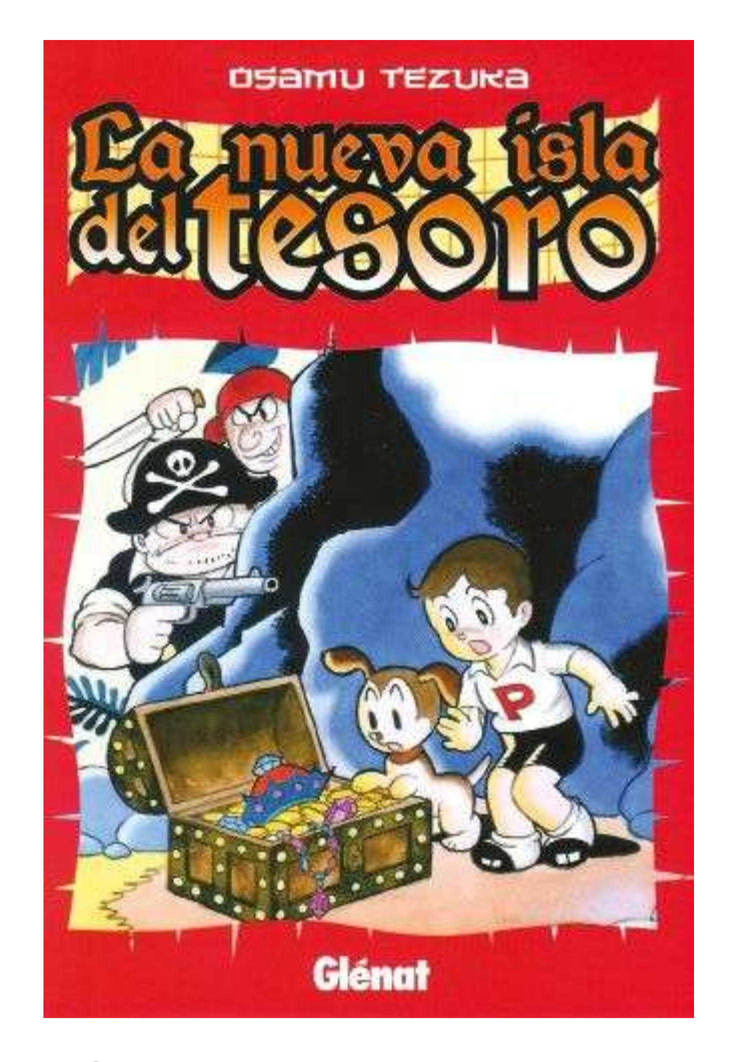
De esta forma, las dos tradiciones del cómic, la occidental y la oriental, van a desarrollarse de manera muy pareja, con fechas similares. Los primeros pasos del manga coinciden con el estallido del cómic de prensa en Estados Unidos, que llega a Japón mostrando a los artistas del incipiente manga todo un mundo nuevo de recursos, estilos y géneros.

Durante los años previos a la Segunda Guerra Mundial aparecen cómics para chicos (*shônen manga*), para chicas (*shôjo manga*), para niños pequeños (*yônen manga*), para adultos (*seinen manga*)…

En estos primeros pasos del manga encontramos algunas series que no sólo obtienen gran éxito, sino que marcan la tendencia a seguir. Una de las primeras fue *Shô-chan no Bôken* (Las aventuras de Shô-chan), de Oda Shôsei y Katsuichi Kabashima, una historieta que contaba las aventuras de un niño y su ardilla mascota. Pero quizás la más significativa fue *Norakuro* , de Suihô Tagawa. Este manga contaba en clave de humor infantil las andanzas de un perro que se enrola en el ejército japonés. Cuando el país entra en guerra contra China, la importancia de esta serie era tal que las autoridades presionaron para que su contenido fuese propagandístico y mostrara al protagonista luchando contra el ejército chino, representado como cerdos.

Pero la Segunda Guerra Mundial, que se llevó por delante la economía japonesa, arrastra a la aún relativamente pequeña industria del manga. Sin embargo, tras la contienda, vivirá su auténtica edad de oro al convertirse en un entretenimiento popular, al alcance de todo el mundo —era muy barato, pero además surgieron muchas editoriales que se dedicaban a producir manga destinado al alquiler, el *kashibon* —, producido en masa por autores mal pagados que trabajaban hasta el agotamiento todos los días de la semana y destinado a una población herida por la guerra, deseosa de evadirse y pasar un buen rato. Las cifras de venta que empiezan a manejarse son ya de millones de ejemplares a la semana.

Será entonces cuando aparezca la figura más importante de la historia del manga: Osamu Tezuka. Tezuka, al que no en vano llaman en Japón el dios del manga, revolucionó la manera en la que se hacían tebeos tras la Segunda Guerra Mundial. Su llegada causó un profundo impacto en los autores contemporáneos, que empezaron a dibujar manga a la manera de Tezuka, imitando su estilo y adoptando sus recursos. Su aparición resulta más sorprendente aún si tenemos en cuenta que la primera obra larga la publica con sólo dieciocho años, en 1946. Se trata de *Shin Takarajima* (*La nueva isla del tesoro*), una historieta publicada en formato tomo, de doscientas páginas, en las que Tezuka vuelca sus dos pasiones: la animación y el cómic occidental. *Shin Takarajima* está llena de ideas revolucionarias, que nunca antes se habían visto en el manga, sobre todo en lo que respecta a la secuenciación de planos y a la narrativa. El estilo de Tezuka, increíblemente dinámico, se convierte de pronto en el canon del manga. Los llamativos ojos enormes, característicos de ciertos géneros, se deben a él, que a su vez los tomó de las películas de Disney, que tanto le gustaban.



Portada de la edición española de *Shin Takarajima* de Osamu Tezuka (Glénat, 2008). ©Tezuka Productions

En los años siguientes, Tezuka publicará una cantidad ingente de material para las editoriales más importantes de Japón. Son obras dirigidas a un público infantil o juvenil, en las que vuelca sus valores positivos y su inconfundible optimismo. Tal es el caso de *Lost World* (*Mundo perdido*), *Jungle Taitei* (*Kimba, el león blanco*) —inspiración no reconocida de *El Rey León* de Disney—, una de sus creaciones más populares, *Astro Boy* , o su obra más extensa, *Hi-No-Tori* (*Fénix*), iniciada en 1954. Bajo la sombra de Tezuka, la industria del manga se asienta en Japón, y surgen infinidad de autores que pueden considerarse discípulos del dios del manga. Pero ya llegaremos a eso.

EL NACIMIENTO DEL COMIC-BOOK ESTADOUNIDENSE

Toca volver a cruzar el charco y ver qué estaba pasando en Estados Unidos mientras el manga daba sus primeros pasos. En las primeras décadas del siglo XX, el hábitat natural de la historieta era el periódico, ya fuera como tira diaria o como página a todo color en los suplementos

dominicales. Pero en los años treinta iba a surgir un nuevo formato para la industria del tebeo: el *comic-book* .

Desde 1900, William Randolph Hearst había estado publicando recopilaciones de las series que editaba en sus diarios, lo que podría considerarse como un antecedente del *comic-book* . Pero la más clara inspiración para este novedoso formato sería *The Funnies* , una revista de gran formato que se editó tan sólo durante un año, 1929, y que incluía material de nueva creación. Esta revista, editada por la compañía Dell, no tuvo mucho éxito, quizás debido a la grave situación económica que atravesaba el país, pero sentó un precedente claro para lo que pasaría en la década siguiente.

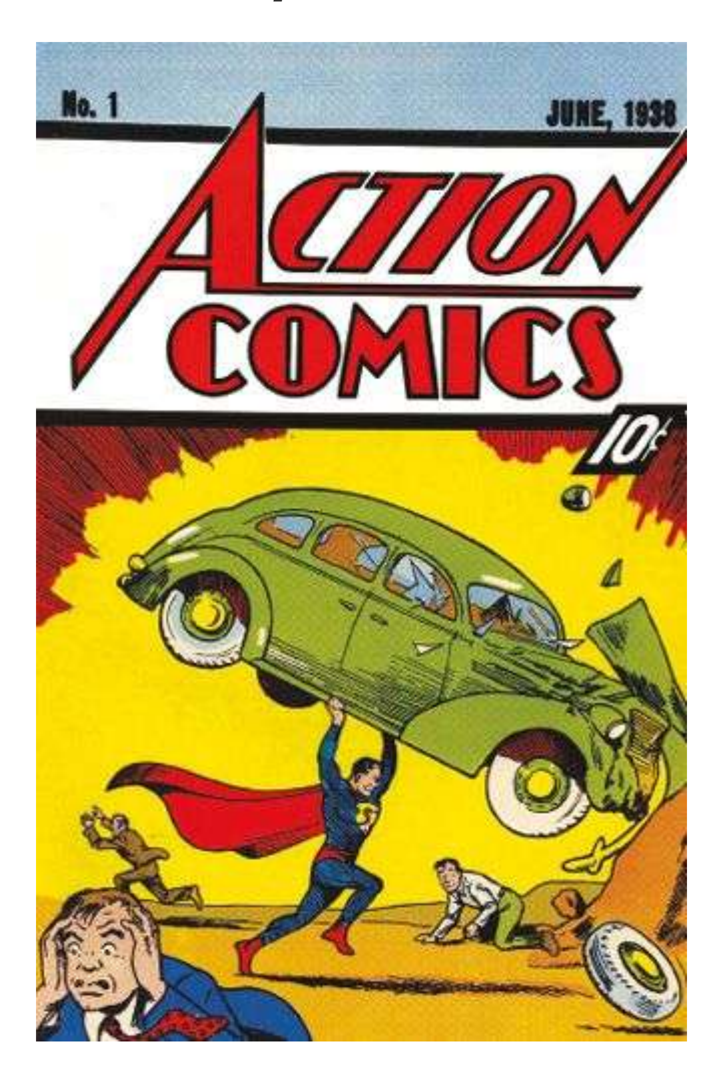
Surgido casi por azar en el seno de la Eastern Color Printing, el *comic-book* inició su andadura en 1933 como producto de regalo de una conocida marca de detergentes y jabones, Procter & Gamble. *The Funnies on Parade* fue el nombre que recibió. El éxito fue tal que pronto comenzó a extenderse la costumbre de regalar *comic-books* y el formato se hizo popular. Este «libro de cómics» era, en realidad, un cuadernillo de 17 x 26 centímetros, formado por pliegos de papel grapados, a color o en blanco y negro. Fue el primer formato creado específicamente para publicar historieta, y resulta sorprendente que apenas ha evolucionado en sus casi ochenta años de existencia: los *comic-books* publicados en la actualidad son, salvo por la calidad de papel y de impresión, básicamente iguales a los que se distribuyeron como regalo para los clientes fieles de Procter & Gamble.

La amplia aceptación del nuevo formato llevó a su impulsor en la Eastern Color Printing, Max C. Gaines, a intentar distribuir los *comic-books* en los quioscos. De nuevo, el resultado sorprendió a todo el mundo. A pesar de las dudas de las distribuidoras, la empresa en la que trabajaba Gaines consiguió los permisos necesarios para comenzar a publicar colecciones regulares de *comic-books* . La primera de ellas apareció en 1934 y se llamó *Famous Funnies* . El resto puede imaginarse: el formato se extiende y es imitado por decenas de editoriales. En los nuevos *comic-books* podían encontrarse tanto reediciones de tiras de prensa como material nuevo. Los géneros en principio eran el humor, el costumbrismo y la aventura. Pronto empiezan a aparecer autores que trabajaban exclusivamente en el *comic-book* , aunque en honor a la verdad hay que decir que en un primer momento la mayoría de ellos eran artistas rechazados por los *syndicates* para publicar en prensa. Pero entonces sucedió algo que provocó un vuelco en esta situación: la llegada de los héroes enmascarados.

Malcolm Wheeler-Nicholson fue uno de los primeros editores que en 1934 se sumó al carro de los *comic-books* . Tras unirse a Jack S. Liebowitz fundó Detective Comics. O lo que es lo mismo: la futura DC Comics. Era 1937. El asunto acabó muy mal para Wheeler-Nicholson: traicionado por sus socios y obligado a ceder sus creaciones y apartarse del mundo del cómic para volver a su trabajo anterior como escritor

profesional en revistas *pulp* . Pero la semilla de lo que estaba por venir ya estaba plantada, aunque él jamás se beneficiaría de sus frutos.

Durante esos primeros años, el auge del *comic-book* propició la industrialización masiva de la historieta, con la creación de grandes estudios de guionistas y dibujantes, como el Eisner & Iger Studio, que procuraban material a las editoriales del ramo. Un gran número de autores muy jóvenes, entre ellos algunos que después se convertirán en vacas sagradas, pudieron así publicar sus primeros trabajos. Fue el caso de Jerry Siegel y Joe Shuster. Ambos llevaban algún tiempo publicando sus historietas en National, pero al mismo tiempo habían estado moviendo en los últimos meses un proyecto de tira de prensa por diferentes *syndicates* , sin éxito. Tuvieron la suerte de que, en 1938, esa propuesta llegó a su editor en National, Vin Sullivan, que entonces estaba buscando material para un nuevo *comic-book* , *Action Comics* . Los dos autores adaptaron como pudieron su tira de prensa y, finalmente, su creación apareció en la cubierta del nuevo título. Estamos hablando del archiconocido *Superman* .



Cubierta de *Action Comics* número 1, obra de Joe Shuster y Jerry Siegel. ©DC Comics

Superman es el último superviviente del planeta Krypton, enviado en un cohete espacial por sus padres a la Tierra instantes antes de que su

mundo natal fuera destruido. El pequeño alienígena aterriza en medio de Kansas, donde es recogido y criado por el matrimonio Kent. De adulto, decide vestirse con los colores que portaba en el cohete, rojo y azul, y la icónica «S» que lucirá en el pecho, y convertirse así en un héroe que luche por la justicia. Superman se esconde en su álter ego, el tímido Clark Kent, un patoso periodista del *Daily Planet* de la ciudad de Metrópolis —llamada así por la película de Fritz Lang—, donde también trabaja Lois Lane, la eterna novia de Superman. Sus increíbles poderes lo convierten en el ser más poderoso de la Tierra: superfuerza, supervelocidad, visión calorífica, rayos x, piel a prueba de balas, vuelo…

Superman fue el primer superhéroe de la historia, aunque bebiera de muchas fuentes: los mitos griegos, por supuesto, pero también héroes enmascarados del *pulp* y personajes de las tiras de prensa como Flash Gordon. Sobre su origen se ha teorizado mucho. Se ha mencionado la condición de judíos de Siegel y Shuster para ver una parábola en Superman, por ejemplo. En cualquier caso, lo que es cierto es que el nuevo personaje tendrá un éxito espectacular, que dará inicio a la Golden Age (la edad dorada) del *comic-book* , en la que sus imitadores aparecerán como setas. En *Action Comics* los dos jóvenes autores fueron desarrollando toda la mitología de su nueva criatura, haciéndola evolucionar poco a poco hasta convertirla en uno de los iconos estadounidenses más populares del siglo XX. Por ejemplo, su famoso símbolo en el pecho sufrió muchos cambios hasta llegar al diseño actual, y uno de sus poderes más característicos, la habilidad de volar, no estaba presente en sus primeras aventuras: simplemente podía saltar muy alto. Además, se fueron añadiendo nuevos personajes, como Supergirl, Krypto, el Superperro, y hasta Comet, el Supercaballo. Con el tiempo, Superman no sólo contó con muchas más series en las que vivir aventuras, sino que fue adaptado en multitud de seriales de radio, series televisivas y largometrajes, encarnado en sus primeras apariciones en la gran pantalla por el actor Christopher Reeves.

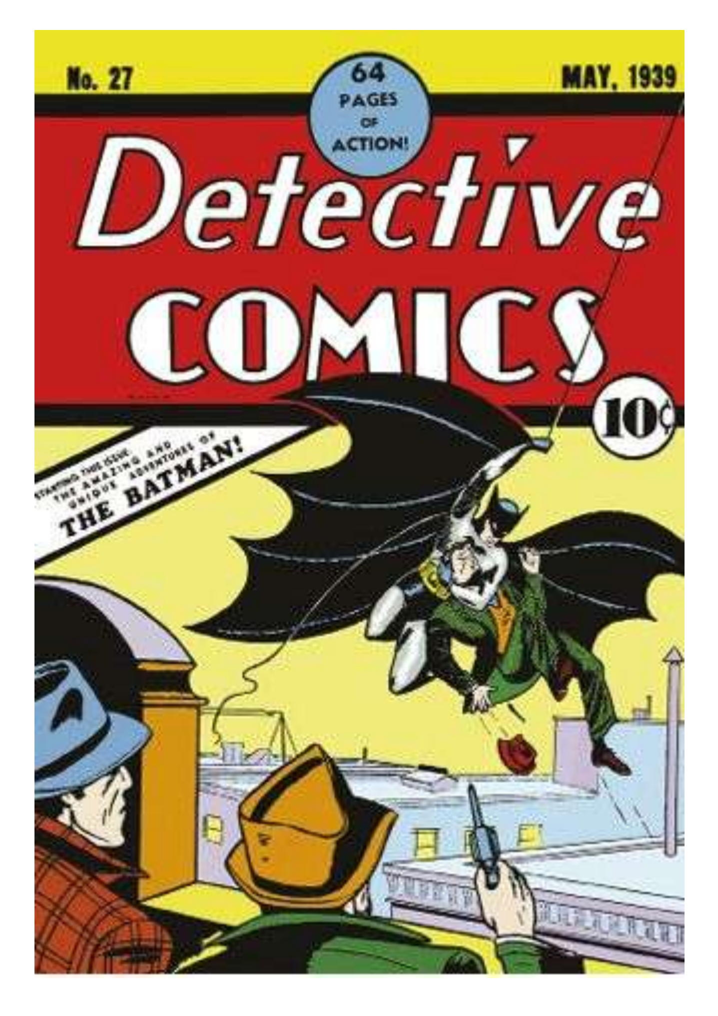
El siguiente personaje del que vamos a hablar no es menos conocido: Batman. Su origen lo encontramos en 1939. Bob Kane, dibujante de estilo caricaturesco sin mucho éxito hasta entonces, ante el hallazgo de Siegel y Shuster con Superman —y sobre todo al enterarse de cuánto cobraban a la semana—, decide crear un personaje con el que repetir el éxito. Junto con su amigo Bill Finger, antiguo vendedor de zapatos que ya había guionizado alguno de los trabajos de Kane, se pone manos a la obra para idear un nuevo héroe. Ambos son devotos lectores del *pulp* , por lo que su personaje se basará en otros ya existentes como la Sombra o The Phantom —más conocido en España como el Hombre Enmascarado—, y también en el Zorro de Johnston McCulley. Batman, el hombre murciélago, será, en realidad, un multimillonario, Bruce Wayne, que vive obsesionado por la pérdida de sus padres a manos de un ladrón de poca monta cuando era pequeño. Decidido a luchar contra el crimen, se prepara para ello física y mentalmente. Una noche, un murciélago entra por la ventana de su mansión, lo que interpreta como una señal: debe vestirse de murciélago y comenzar su cruzada contra los criminales de la imaginaria ciudad de Gotham. En un principio, Batman

es más un detective que un superhéroe, porque, de hecho, ni siquiera tiene poderes especiales.

Batman apareció por primera vez en *Detective Comics* número 27, guionizado por Finger y con dibujos de Kane. Posteriormente, este consiguió firmar un acuerdo con National que lo reconocía como único creador del personaje y autor de todas sus aventuras, lo que dejaba sin acreditar no sólo a Finger, sino a numerosos dibujantes que empleó como negros. En realidad, él dibujó muy pocas historias. Los tejemanejes de Kane se han ido conociendo mucho tiempo después, ya que sistemáticamente negaba cualquier colaboración en Batman y se atribuía todo el mérito, incluso en una polémica autobiografía. Sólo quince años después de la muerte prematura de Finger Kane reconoció alguna ayuda por su parte y se lamentaba de que no hubiese recibido el crédito adecuado, a pesar de que en sus manos estuvo dárselo. Hoy sabemos que a la pluma de Finger se deben muchas de las características de Batman, así como gran parte de los secundarios, desde Robin a Catwoman.

Batman, como Superman, se convirtió en uno de los personajes bandera de la futura DC Comics y disfrutó de etapas de gran éxito, en las que protagonizó multitud de series de *comic-books* y adaptaciones a la televisión y al cine que desataron la *batmanía* .

El enorme éxito de estos dos personajes tuvo como consecuencia una auténtica avalancha de héroes disfrazados con superpoderes, publicados por diversas editoriales. La propia National, a partir de 1940, publicará personajes como Linterna Verde, Flash, Hawkman o Wonder Woman, una de las primeras superheroínas —que no la primera; ese honor le corresponde a Black Widow, en 1940—, creada por el psicólogo William M. Marston. Entre los nuevos superhéroes hubo innumerables inspirados más o menos descaradamente en Superman, como Wonder Man, Star Man, o el caso más famoso de todos, el Capitán Marvel, obra de C. C. Beck y publicado por Fawcett. El Capitán Marvel llegó a superar en ventas a Superman, lo que provocó una demanda por parte de National, que con el tiempo —ya con el nombre de DC Comics — compró al personaje y toda su franquicia.



Cubierta de *Detective Comics* número 27, que contenía la primera aparición de Batman. ©DC Comics

En Timely Comics, la que sería la máxima competencia de National/DC en las décadas siguientes, aparecieron varios personajes que pasarían a la historia. En esta época se crean héroes como Namor, el príncipe submarino, o la primera Antorcha Humana. Pero el más importante de todos ellos fue el Capitán América. Creado por Joe Simon y Jack Kirby, este nuevo superhéroe vestía un uniforme con los colores de la bandera estadounidense y portaba un escudo, primero triangular y después circular, que también lucía las barras y estrellas. Era Steve Rogers, un joven flacucho que había sido rechazado por el ejército de Estados Unidos y se presentó voluntario a un proyecto secreto para crear un «supersoldado» que representara la plenitud física del ser humano. Así nació el Capitán América, símbolo de la nación. El personaje fue creado explícitamente por Simon y Kirby para inspirar a los estadounidenses y representar los valores de la democracia y la libertad, conscientes de que pronto Estados Unidos entraría en la Segunda Guerra Mundial. El Capitán América desapareció del mercado al final de la década, aunque volvería brevemente durante los cincuenta, cambiando a los nazis, comprensiblemente, por malvados comunistas. Será rescatado en los años sesenta como personaje del universo Marvel.

En esos primeros años del *comic-book* también aparecieron otros géneros, como los *funny animals* , los tebeos románticos o las series de

jungle girls , chicas ligeras de ropa perdidas en la selva. Pero los superhéroes fueron los más populares, hasta que a comienzos de los cincuenta el público les diera la espalda. Pasaría casi una década hasta que el género resurgiera, aunque, eso sí, con más fuerza si cabe.

La recién nacida empresa de animación y futuro emporio del entretenimiento Walt Disney Company no podía permanecer ajena a las posibilidades de la historieta. Los dibujos animados habían aparecido tan sólo unos pocos años más tarde que los primeros cómics, por lo que ambos eran percibidos por el gran público como diversiones novedosas. Walt Disney sabía esto y por eso empezó a producir tiras de prensa de su personaje más popular: Mickey Mouse. En un principio, él mismo se encargaba de su realización, pero pronto las dejó en manos del que sería el principal artista asociado al ratón en su versión historietística: Arthur Floyd Gottfredson. De origen danés, uno de sus brazos quedó inútil durante la infancia debido a un accidente, por lo que comenzó a interesarse por las tiras de prensa y aprendió a dibujar. Gottfredson había entrado hacía muy poco a trabajar como animador en Disney cuando el propio Walt le ofreció encargarse del guion y el dibujo de la tira de Mickey Mouse. Era el año 1930. Gottfredson aceptó, pero siempre pensó que era una situación temporal, que en un momento u otro volvería a la animación. Acabó realizando la tira durante cuarenta y cinco años, toda su vida profesional. En ella desarrolló aventuras de «continuará» con un delicioso humor para todos los públicos, mientras creaba muchos de los personajes que luego se incluyeron en las animaciones de Mickey y hoy son mundialmente conocidos. Lamentablemente, sólo en sus últimos años pudo Gottfredson disfrutar de la fama y el reconocimiento que merecía, porque durante casi toda su estancia en la tira el único nombre que aparecía acreditado era el del propio Disney; Gottfredson, como tantos y tantos otros dibujantes de Disney, fue un trabajador anónimo.

La era del *comic-book* trajo, además de superhéroes y otros géneros, un nuevo campo que explotar por parte de la Walt Disney Company. Si por entonces la tira de prensa de Mickey Mouse ya estaba plenamente asentada con el trabajo de Arthur Floyd Gottfredson, en el campo del *comic-book* será otro personaje el que triunfe: el Pato Donald. Donald había sido creado en el año 1940, y sus aventuras en papel empezarían tan sólo un año después. De la legión de autores anónimos por obligación que se encargó a lo largo de los años de los cómics Disney, destaca el nombre de Carl Barks. Barks creó todo un universo a su alrededor: la ciudad de Patoburgo, el Tío Gilito, los tres sobrinos de Donald, el inventor Eugenio Tarconi, los Golfos Apandadores… Entre 1937 y 1966 fue el principal autor de sus aventuras, que fueron tremendamente populares. En España, estos tebeos, y muchos otros de Disney, fueron publicados en la colección Don Miki, de la editorial Montena, en los setenta y ochenta.

Y antes de pasar a otras cuestiones es obligado dedicarle unas líneas a una editorial y unos personajes poco conocidos en España, pero que son toda una institución estadounidense. Hablamos de Archie Comics, una

empresa fundada en 1939 por John L. Goldwater y sus socios. La editorial se dedicó a publicar *comic-books* variados, que pasaban sin pena ni gloria, hasta que, dos años más tarde, Goldwater ideó una nueva serie que estaría protagonizada por un personaje llamado, precisamente, Archie. Lo acompañaba toda su pandilla de amigos, y sus aventuras cotidianas estaban ambientadas en Riverdale, una pequeña ciudad ficticia que recogía la esencia de las típicas poblaciones del medio oeste estadounidense. Con los dibujos de Bob Montana en sus primeros años, las andanzas de Archie y el humor blanco de la serie la van convirtiendo en un gran éxito, que ha sobrevivido hasta nuestros días, con sus protagonistas viviendo aventuras atemporales, y con el eterno dilema intacto: ¿se quedará Archie con la rubia Betty o con la morena Veronica?

TINTÍN, EL PRIMER GRAN PERSONAJE FRANCO-BELGA

Dejemos por el momento el mercado estadounidense. Ahora toca dirigir nuestra mirada al otro gran productor de cómic a nivel mundial: la vieja Europa. En los años treinta, mientras el mundo se intentaba recuperar del crac del 29, y en Estados Unidos nacía el *comic-book* y la historieta de prensa crecía a pasos agigantados, en Europa lo que triunfaba eran las revistas de cómic para niños. En el mercado franco-belga, que es en el que nos vamos a centrar aquí, había muchas de ellas que publicaban material estadounidense, tanto de *strips* de aventuras como de los personajes de Disney. Pero también empezaron a aparecer revistas con material autóctono, como *Le Journal de Spirou* (1938). En ellas se publicaban por entregas diferentes series que, posteriormente, si habían tenido éxito entre los lectores eran recopiladas en álbumes. Este sistema de publicación, que se convirtió en el predominante en el mercado franco-belga hasta fechas muy recientes, será el que permita el desarrollo de una de las tres industrias más potentes del mundo, basada tanto en sus autores como en sus icónicos personajes.

Y si hablamos de autores y personajes, ningunos más influyentes que el belga Georges Prosper Remi, más conocido como Hergé, y su Tintin. Aparecido en 1929 en las páginas de *Le Petit Vingitème* , Tintin es uno de los primeros y más importantes personajes recurrentes del cómic franco-belga. Hergé lo concibe como un adolescente periodista de carácter abierto y valiente, que recorre el mundo viviendo aventuras en compañía de un plantel de secundarios que se ha hecho universalmente conocido: el perro Milú, el gruñón capitán Haddock o el despistado profesor Tornasol. Los inicios de la serie, cuyo nombre completo era *Les Aventures de Tintin et Milou* (*Las aventuras de Tintin y Milú*), están marcados por los medios donde aparece —esencialmente católicos y conservadores— y por la ideología de juventud de Hergé, al que incluso se le llegó a acusar de simpatizante de los nazis durante la ocupación de Francia debido a que trabajó en *Le Soir* , un medio filonazi, dibujando a Tintin. La primera aventura del personaje, *Tintin en el país de los Soviets* (1930), fue encargo del director de *Le Petit Vingitème* , el

fascista Norbert Wallez, con el objeto de aleccionar a los niños sobre las maldades del comunismo. La segunda aventura, *Tintin en el Congo* (1931), tiene un contenido abiertamente colonialista y racista, que, si bien hay que entender en la época en la que se dibujó, aún en 2011 motivó una denuncia por parte de un ciudadano belga que buscaba su retirada del mercado, sin éxito.

Pero aunque sus inicios fueron controvertidos, tras la Segunda Guerra Mundial Hergé modera su ideología y comienza a dar una visión del mundo más abierta, tolerante y humanista a lo largo de los veinticuatro álbumes de Tintin, que le llevan a visitar diferentes partes del mundo, e incluso la Luna. Con su estilo de dibujo inicialmente inspirado en el estadounidense George McManus marcaría a varias generaciones de dibujantes y daría comienzo a la corriente estilística conocida posteriormente como línea clara, basada en la claridad del contorno de las figuras, la depuración de cualquier elemento accesorio y la inclusión de personajes caricaturescos en entornos realistas. Hasta su muerte en 1983 Hergé, ayudado por su estudio, cultivó la aventura en su estado más puro, combinada con ocasionales elementos fantásticos, un humor blanco para todos los públicos y el interés por mostrar otras culturas y documentar ambientes lejanos, en álbumes como *Las joyas de la Castafiore* o *Vuelo 714 para Sidney.* Al mismo tiempo con Tintin estaba creando una de las marcas comerciales más lucrativas del cómic mundial. Hoy, además de numerosas ediciones de sus álbumes en varios idiomas puede encontrarse todo tipo de *merchandising* de sus personajes, y miles de coleccionistas y expertos *tintinólogos* siguen manteniendo vivo a Tintin. En 2011, Steven Spielberg produjo la primera parte de la que será una trilogía de películas de animación en 3D sobre el personaje.

La estela iniciada por Hergé, la recorrerán muchos autores, como fue el caso de su más directo y célebre seguidor, Edgard P. Jacobs, creador de *Blake et Mortimer* (*Blake y Mortimer*), que aparece por primera vez en 1950, o el *Alix* de Jacques Martin.

LOS PRIMEROS PASOS DE LA HISTORIETA EN ESPAÑOL

La historieta en los países del ámbito latinoamericano echa a andar de una manera pareja a la de Estados Unidos o España: en el ámbito de la prensa de fin del siglo XIX. Pronto esas primeras historietas de corte crítico y político saltan a las páginas de revistas infantiles y juveniles, que en algunos casos alcanzarán una tremenda popularidad.

Ese fue el caso de la revista mexicana *Pepín* (1936), cuya importancia fue tal que dio nombre a todos los cómics infantiles, que se denominarían *pepines* . En los años cuarenta se vivió una auténtica avalancha de revistas autóctonas que desplazaron a las publicaciones de material de Estados Unidos. Dichas revistas estaban realizadas, en su

mayoría, por jóvenes autores que trabajaban en equipos amplios que diluían el concepto de autoría por completo.

Sin embargo, sí hay algunos ejemplos de autores exitosos y que consiguieron asociar su firma a sus creaciones. El ejemplo más importante es el exquisito dibujante Germán Butze y su serie *Los supersabios* , que realizó desde 1936 en las páginas de la revista *Chamaco* . Sus historias estaban protagonizadas por dos niños inventores, Paco y Pepe, y su amigo Panza. La serie combinaba las aventuras fantásticas que los experimentos de los dos genios provocaban con un costumbrismo teñido de humor para todos los públicos que no renuncia a cierta crítica social.

Los orígenes de la historieta argentina están en la viñeta satírica de prensa —en publicaciones como *El Mosquito* , por ejemplo—, aunque en fechas muy tempranas empiezan a publicarse series que imitan exitosas *Sundays* estadounidenses, como *Los sueños de Tito* , remedo de *Little Nemo in Slumberland* . Poco a poco van apareciendo revistas orientadas al público infantil, como *El Tony* , pero la que marca un verdadero hito es *Patoruzú* , una revista de humor que debuta en 1936 de la mano de su creador, Dante Quinterno, que había librado en los años anteriores una batalla legal para que le reconocieran los derechos de autor sobre sus personajes. Patoruzú era también el nombre del personaje más popular de Quinterno, un cacique indígena de gran fuerza y buen corazón que vivía aventuras acompañado de secundarios como su hermano menor Upa o La Chacha, la mujer que se encargó de la crianza de Patoruzú. La fama del personaje fue inmensa y la revista vendía increíblemente bien. Quinterno, siguiendo el ejemplo de Walt Disney, licenció a sus personajes, que aparecieron en cortos de animación y todo tipo de objetos de *merchandising* . En 1945 apareció la revista *Patoruzito* , protagonizada en parte por la versión infantil del personaje. Pese a su popularidad, con la llegada de la historieta adulta a Argentina y sobre todo en los setenta, bajo la asfixia de la dictadura militar, *Patoruzú* será objeto de crítica política, que denunciaba el racismo inherente a la serie en la representación de los extranjeros. En 1976, el gobierno militar adoptó la imagen de Patoruzú como un símbolo nacional, lo cual alentó aún más las críticas.

En cuanto a España, algunos de los pioneros de los últimos años del siglo XIX fueron Apeles Mestres, Atiza o Mecachis, todos ellos autores que publicaban sus viñetas en prensa adulta. En el siglo XX empiezan a aparecer páginas de historieta en diversas publicaciones infantiles. *Dominguín* (1915) está considerado por los historiadores como el primer tebeo español, aunque difícilmente pudo llamársele así, dado que el *TBO* no apareció hasta 1917. En ella en un principio no había demasiada historieta, pero eso fue cambiando poco a poco, hasta el punto de convertirse en una publicación tan importante cuyo nombre, por metonimia, pasó a denominar a todas las revistas de cómic. Bajo el mando de sus editores originales se mantuvo hasta 1983, pero, de un modo u otro, su historia se prolongó hasta 1998. Sería una locura intentar consignar aquí siquiera una parte de los centenares de autores

que pasaron por sus páginas, pero vamos a mencionar, a modo puramente testimonial, «Los grandes inventos del *TBO* », sección creada por Nit en 1923 y popularizada por Ramón Sabatés en los sesenta, y «La familia Ulises» de Benejam, creada en 1944, una crónica costumbrista de la sociedad española. Junto a *TBO* convivieron una multitud de revistas publicadas por El Gato Negro, una editorial barcelonesa regentada por Juan Bruguera. De estas revistas, la más importante fue *Pulgarcito* .



Una cubierta del *TBO* original, de 1928.

La Guerra Civil española trunca la buena progresión del cómic español. Durante la contienda, el bando nacional publicó cómics con una fuerte carga adoctrinante dirigidos a los niños. Por ejemplo, *Flechas y Pelayos* . Una vez la guerra hubo finalizado, los nuevos reglamentos de publicación controlaron severamente la edición de revistas infantiles, que no podían ser seriadas y debían renovar los permisos para cada número. El Gato Negro cambió su nombre al de Bruguera cuando los hijos de su fundador se hicieron cargo de ella, y sobrevivió como pudo hasta los años cuarenta, cuando se inicie una era dorada de la historieta infantil española.

3 La edad de oro del cómic de prensa estadounidense y el esplendor del *comic-book*

LAS GRANDES SERIES DE AVENTURAS EN LA PRENSA

Volvemos a Estados Unidos para acercarnos a los cómics de prensa de aventuras con dibujo realista que comenzaron a proliferar a partir de los años cuarenta.

Prince Valiant (*Príncipe Valiente*) es una de las obras cumbre de la historieta, y se la debemos al trabajo y talento de Harold R. Foster. Durante los años veinte, Foster se dedicaba al dibujo publicitario y se consideraba a sí mismo un ilustrador. Sentía que dibujar historietas habría sido prostituir su sensibilidad artística. Sin embargo, la crisis del 29 no le dejó más remedio que dibujar tiras de prensa y, de paso, abrir un nuevo camino en el cómic. Hasta ahora el dibujo había sido siempre caricaturesco, y las temáticas, fantásticas, humorísticas o costumbristas. Pero Foster dibujó la primera tira de aventuras de la historia: *Tarzán de los monos* . Dibujó las peripecias del personaje de Burroughs entre 1931 y 1937, pero con guiones de otros. Como no se sintió nunca satisfecho con el resultado, el siguiente paso fue crear su propia serie: *Príncipe Valiente* .

Se convirtió en la obra de su vida, en todos los sentidos. Foster creó una saga monumental, en la que volcó su forma de ver el mundo. Estaba compuesta únicamente de páginas dominicales a color, sin tiras diarias. Foster dio con la clave para encandilar al público: ilustraciones detalladísimas, estética que recordaba a los románticos y los prerrafaelitas, un cuidado por la figura humana meticuloso, y ausencia de bocadillos, de manera que toda la historia se contaba sólo con dibujos y textos de apoyo. Partiendo de las leyendas artúricas, cuenta la historia del príncipe Valiente, heredero del trono de Thule, que se ve obligado a exiliarse y se convierte en espectador, con el paso de los años, de los principales acontecimientos de la Europa medieval. Como en *Gasoline Alley* , en *Príncipe Valiente* el tiempo transcurría casi al mismo ritmo que en el mundo real. Es un cómic que nos habla del paso del tiempo, a través de personajes complejos, humanos, que respiraban de verdad dibujados por la pluma de Foster, que estaban muy lejos de los héroes perfectos de los tebeos y del *pulp* . Valiente podía equivocarse, dejarse llevar por la ira, y fallar a sus seres queridos. Lo veremos hacerse un hombre, perder a su primer amor, conocer a su mujer Aleta, tener hijos, moderar su ímpetu juvenil para convertirse en un ingenioso diplomático maduro y dejar, poco a poco, que su hijo Arn se fuera haciendo con el protagonismo.

Durante los treinta y cuatro años que Foster dibujó la serie, esta no faltó ni una sola semana a su cita. Se dice que dedicaba cincuenta horas a la semana a cada página. En 1971 contrató a John Cullen Murphy para acabar sus bocetos, aunque siguió guionizando hasta 1980, sólo dos años antes de morir, con noventa años. La página sigue publicándose hoy en día en manos de otros autores.



Una de las escenas más famosas de *Príncipe Valiente* , por Hal Foster. ©Kitchen Sink Press

El otro gran dibujante realista de tiras de prensa fue Alex Raymond. Comenzó a trabajar con la King Features Syndicate en un momento, 1934, en el que el emporio editorial buscaba competir con las tiras de cómic existentes en el mercado. El dibujante se encargó de tres series: *Secret Agent X-9* (*Agente secreto X-9*), que le daba la réplica a *Dick Tracy* , la exitosa tira de Chester Gould, *Jim of the Jungle* (*Jim de la jungla*), émulo de *Tarzan* , y la más famosa de las tres: *Flash Gordon* .

Flash Gordon surge con la idea de competir con *Buck Rogers* en el campo de la ciencia ficción, aunque, en realidad, el serial es más bien una fantasía posromántica en la que brilla el dibujo cuidado de Raymond, que cuenta las aventuras de Flash Gordon, Dale Arden y el Dr. Zarkov, tres terrestres que llegan por accidente al planeta Mongo, gobernado por el tirano Ming el Cruel. La variedad de escenarios le permite a Raymond lucirse al relatar la saga de sus héroes, enfrentados a Ming y a otros enemigos para liberar Mongo. El autor abandona la serie en febrero de 1944 para alistarse en el ejército y marcharse al frente europeo. Unos años más tarde, *Flash Gordon* reverdecerá laureles en las manos de otro gran artista, Dan Barry, que la dotó de un tono mucho más cercano a la verdadera ciencia ficción en su larguísima estancia en el título.

Alex Raymond, por su parte, cuando regresó del frente creó *Rip Kirby* (1946) junto con su editor, Ward Greene, una tira diaria en blanco y

negro sobre un detective privado. Con un estilo más sencillo y funcional, sin el deseo de lucirse que tenía en *Flash Gordon* , consigue su serie más interesante y dinámica. El prematuro fallecimiento de Raymond en 1956 en accidente de coche, mientras probaba el deportivo de su amigo Stan Drake, dibujante de otra tira, *Juliet Jones* , obligó a que la serie la continuara John Prentice.

Nos queda por presentar a un tercero en este podio de maestros de la tira de prensa, que no tiene, en realidad, nada que envidiar a Foster o a Raymond: Milton Canniff. Canniff quizás no tenía un estilo de dibujo tan vistoso, pero estaba mucho más interesado en la narración, en los mecanismos del cómic por encima de la pericia ilustrativa. Por ello tuvo más influencia en el medio y en los autores que vinieron después. Su serie más importante fue *Terry and the pirates* (*Terry y los piratas*), que debutó en 1934 y contaba las aventuras del joven Terry y su mentor, Pat Ryan, en sus viajes por todo el globo. La serie alcanza sus cotas más altas durante la Segunda Guerra Mundial, cuando Canniff, patriota convencido, lleve a sus personajes al frente y apoye a las tropas estadounidenses con un célebre discurso que incluso llegó a leerse en el Congreso.



Una página de 1938 de *Dick Tracy* tal y como se publicaba en los periódicos de la época. ©TMS News and Features

En 1946 abandona la tira para iniciar una serie cuyos derechos le pertenecieran completamente: *Steve Canyon* . Su protagonista era una suerte de aventurero que, como los personajes de *Terry and the pirates* , recorría el mundo viviendo aventuras. Canniff realizó la tira hasta su muerte en 1988.

Bastante alejado del estilo de estos tres autores, queda acercarnos a un dibujante singular y de difícil clasificación: Chester Gould. Nacido en 1900, en cuanto termina sus estudios empieza a dedicarse a las tiras de prensa diarias de la mano de William Randolph Hearst, y en 1931 inicia la tira que lo hará mundialmente famoso: *Dick Tracy* . Es la primera tira policíaca, y una de las más originales, por su humor, y por sus tramas llenas de imaginación. Sus villanos de peculiares diseños son la mejor prueba de su estilo único y atemporal, que hacen que, leídas hoy, sus tiras conserven toda su vigencia. *Dick Tracy* se ha publicado en muchos idiomas, y ha dado lugar a una serie de animación y a una película de imagen real.

EL REINADO DEL CRIMEN Y EL TERROR

Tras la Segunda Guerra Mundial, los superhéroes se encontraban en obvia decadencia. Ya fuera porque los lectores del género habían crecido y demandaban otro tipo de cómics o porque la nueva situación sociopolítica no les era propicia, los héroes uniformados se habían reducido a su mínima expresión, aunque aún sobrevivieran los más populares, como Superman o Batman. Pero el formato que los había visto nacer, el *comic-book* , ya no moriría. Las diferentes editoriales llenaron los quioscos de nuevas publicaciones de los más diversos géneros: romántico, *western* , policíaco, bélico, de terror, ciencia ficción… Es uno de los momentos en los que más variedad temática ha podido encontrarse en el mercado estadounidense.

La mayoría de los editores adoptaron la misma fórmula: revistas que contenían varias historias breves, de entre dos y doce páginas, todas de la misma temática. Editoriales como Crestwood, Atlas, Ace o Charlton dieron cabida en sus páginas a infinidad de artistas que, al no poder conseguir trabajo en el mundo de la ilustración o en el de las tiras de prensa, encontraron acomodo en el del *comic-book* . Muchos de los creadores de los populares superhéroes tuvieron que reciclarse en estos tebeos: tal fue el caso de Joe Simon y Jack Kirby, que realizaron fantásticos cómics sobre romance, crimen y ciencia ficción.

Pese a que esta nueva tendencia se iniciaría en los cuarenta, la década siguiente es su verdadera edad de oro, durante la que algunas series llegaron a vender un millón de ejemplares al mes. Muchas advertían en sus cubiertas que el contenido estaba destinado a lectores adultos, aunque la realidad era que eran devorados por todo tipo de público.

Otro rasgo que solían tener en común era que pretendieron ser más realistas, incluso muchas veces basándose en hechos reales.

Durante los cincuenta, a pesar de que se mantendrá la variedad temática, los géneros reyes fueron dos: el terror y el policíaco o «de crímenes». Y, aunque había muchas editoriales publicando cómics, una ha pasado a la historia como la más importante de todas ellas: E. C. Comics.

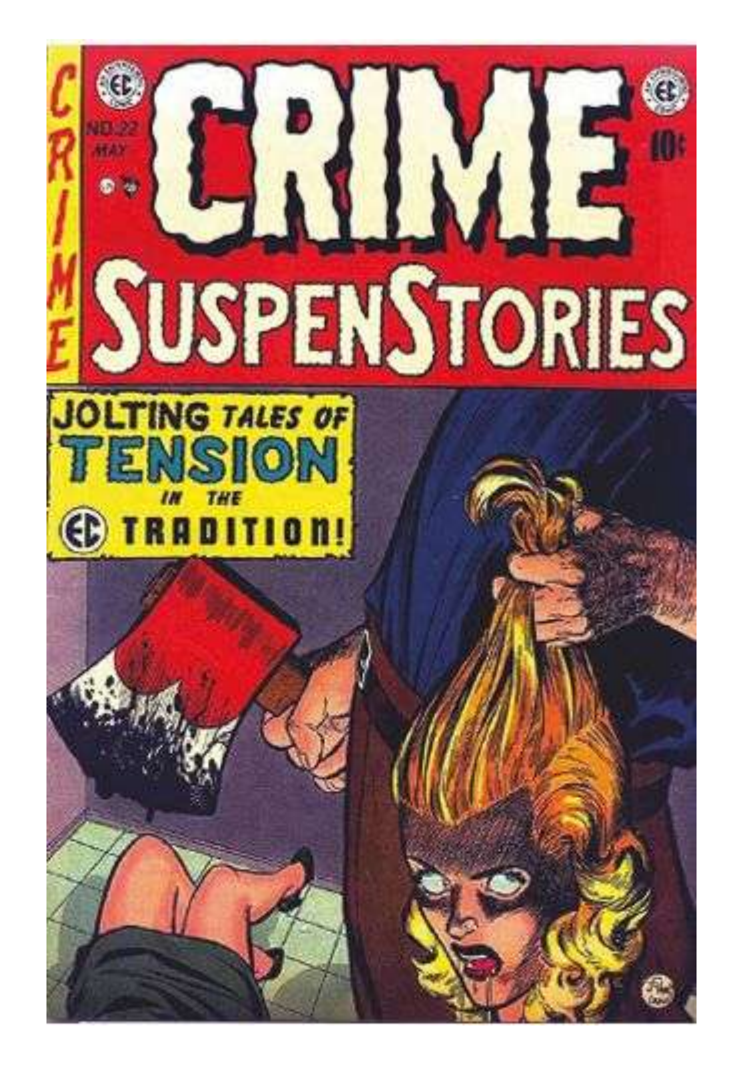
No era la que más vendía pero sí la que más ha influido en el cómic posterior. E. C. Comics nació en 1944 como una editorial de cómics educativos. Pero cuando su fundador, Max Gaines, muera en un accidente y sea relevado por su hijo Bill, la editorial cambiará completamente de orientación. Gaines hijo, no demasiado versado en el negocio familiar, contrató como editor a Al Feldstein, experimentado dibujante y guionista. Juntos remodelaron completamente la línea editorial de E. C. Los cómics educativos dejaron paso a la aventura, a la guerra, al crimen y, especialmente, al terror. En 1950 lanzaron al mercado una serie de títulos que hoy son verdaderos mitos. *Weird Fantasy* , *Two Fisted Tales* o *Crime SuspenStories* , pero sobre todo los tres títulos dedicados al horror: *The Haunt of Fear* , *The Crypt of Terror* y *The Vault of Horror* . Las historias aparecidas en estas cabeceras seguían respondiendo al modelo de la época: corta extensión, personajes episódicos, violencia, acontecimientos truculentos y perturbadores, una soterrada sexualidad y sobre todo un sentido del humor muy negro que provocaba giros sorprendentes en los finales de las historias. Como novedad, se introducía la figura del narrador que se convertía en el anfitrión de cada serie, y que presentaba y despedía, de manera sarcástica, cada una de las historietas contenidas en la revista. El Guardián de la Cripta es probablemente el más conocido, por su aparición en la serie televisiva *Tales of the Crypt* .

Al margen de esto, había otras diferencias en la manera de trabajar de E. C. Comics. La visión que mantenían los editores y guionistas Feldstein y Harvey Kurtzman —llegado a la editorial poco después que el primero y uno de los hombres sin los que el cómic de autor estadounidense no podría entenderse— conllevó que los autores tuvieran una mayor libertad creativa, e incluso pudiesen firmar su trabajo, cosa que no era en absoluto frecuente entonces. Nombres como Al Williamson, Wally Wood, Basil Wolverton o Jack Davis dieron forma a una plantilla de gran calidad, la mejor de su época. Pocos años después se les unió Bernard Krigstein, un dibujante que, al contrario de lo que era habitual entonces, estaba convencido de la validez del cómic como arte, y no sólo como un trabajo remunerado más. Esta convicción se plasmó, sobre todo, en una historieta de 1955, *Master Race* , llena de experimentos narrativos y centrada en un tema tremendamente incómodo: los crímenes nazis.

La aportación de E. C. Comics a la historieta se completa con la archiconocida revista satírica *MAD* , cuyo primer número se publicó en 1952 bajo la dirección de Kurtzman, y que sigue publicándose en nuestros días.

La época dorada de E. C. Comics, y por extensión del cómic de terror y de crímenes, terminó con uno de los sucesos más negros de la historia del tebeo estadounidense: la aparición del libro de *The Seduction of the innocent* (*La seducción del inocente*), escrito por el psiquiatra Fredric Wertham en 1954.

En dicho libro, el doctor analizaba, entre otras cuestiones, el contenido de los *comic-books* para llegar a la conclusión de que eran extremadamente violentos e inmorales, que hacían apología del consumo de drogas, del crimen y de la homosexualidad, y que en consecuencia la exposición de los jóvenes a este material era tremendamente negativo para ellos. En esencia, Wertham culpó al cómic del aumento de delincuencia juvenil que estaba experimentando el país. El impacto del libro fue tal que acabó por provocar una serie de audiencias en el Senado, a las que fueron convocados los principales editores de *comic-books* , obligados a dar explicaciones sobre el contenido de sus tebeos con el fin de determinar si eran o no perjudiciales para los jóvenes. Entre ellos estaba Bill Gaines, que protagonizó la anécdota más famosa de las audiencias: al asegurar Gaines que sólo publicaba cómics de buen gusto, un senador le mostró una cubierta de *Crime Suspenstories* donde podía verse a un hombre sosteniendo un hacha en una mano y una cabeza de mujer cercenada en la otra, y le preguntó si eso era «de buen gusto». Gaines contestó que «sí, para la portada de un cómic de terror, lo es».



La portada de la polémica, perteneciente a la serie *Crime SuspenStories* . ©William M. Gaines, Agent, Inc.

La actitud de los editores, quizás no del todo conscientes de lo que se jugaban, contribuyó a que los paranoicos escritos de Wertham consiguieran su objetivo. Las audiencias en el Senado no consideraron probada la relación entre cómics y delincuencia, pero recomendaron seriamente a los editores que regularan los contenidos de sus publicaciones. La consecuencia de esto fue la creación de un organismo que velaría por el público juvenil y supervisaría durante más de medio siglo, hasta fechas muy recientes, todos los *comic-books* : la Comics Code Authority. En teoría no era obligatorio someter las publicaciones a la censura de este organismo, pero en la práctica aquellos tebeos que no lucieran en sus cubiertas el sello con la leyenda «approved by the Comics Code Authority» no eran distribuidos a los quioscos. El código de los cómics prohibía los desnudos, la mención a las drogas y el sexo o la violencia explícita. El crimen podía aparecer pero siempre que no triunfara y los delincuentes fueran castigados. La sangre no podía ser de color rojo, y los muertos vivientes de todo tipo también eran prohibidos tajantemente. Además, los *comic-books* no podrían llevar las palabras crimen, horror o terror en sus títulos. Todo esto fue el certificado de defunción de E. C. Comics, aunque todas las editoriales se vieron afectadas en mayor o menor medida. Gaines siempre estuvo convencido de que la Code fue creada expresamente para echarlos del

negocio y, fuera verdad o no, así sucedió: en poco tiempo, pese a sus esfuerzos y los de su equipo, E. C. Comics no fue más que un recuerdo. Sobrevivió la revista *MAD* , por una cuestión técnica: su formato de *magazine* le permitió esquivar la censura, que sólo se aplicaba a los *comic-books* .

Pese a este final abrupto, los cómics de la E. C. y la extraordinaria calidad de sus autores, en especial Kurtzman y Krigstein, dejaron una marca indeleble en muchos futuros dibujantes, y su influencia en el cómic *underground* e independiente de las décadas siguientes será innegable.

WILL EISNER Y CHARLES M. SCHULZ: DOS GENIOS SINGULARES

Antes de volver a cruzar el Atlántico rumbo a Europa, debemos detenernos en dos importantes series. En pleno auge del *comic-book* , en Estados Unidos la tira de prensa y su versión de gala, la página dominical, no es que perdieran terreno, pero sí dejaron de aparecer tantas nuevas series como en las primeras décadas del siglo. La mayoría de las tiras cómicas que comentamos en su momento siguen aún en marcha, en manos de sus creadores o no, aunque eso no significa que no surjan nuevas propuestas. Una de las más rompedoras fue *The Spirit* , creada por Will Eisner y producida por él mismo y un nutrido equipo de colaboradores. *The Spirit* nace en 1940 como rara avis del sector, ya que era un cuadernillo de dieciséis páginas que se insertaba en los periódicos que contrataban la serie. Contaba las aventuras de Denny Colt, un detective enmascarado que se enfrenta al crimen en las calles de Central City, entre rocambolescos villanos y mujeres fatales. El cuidado y elegante dibujo de Eisner se vio acompañado de todo tipo de revolucionarios experimentos con el lenguaje del cómic, especialmente en lo que respecta a la composición de las páginas y las técnicas narrativas. La mezcla de géneros y la influencia literaria —incluso con adaptaciones de clásicos en algunos episodios— también fueron marca de fábrica de un serial que se convirtió en referencia para toda la profesión y por cuyas páginas pasaron algunos de los más grandes dibujantes del momento, como Jack Cole o Wally Wood. Durante los sesenta, *The Spirit* resucitó como revista y *comic-book* , animado Eisner por el espíritu del *underground* , que lo reivindicó como uno de los grandes maestros del medio, como veremos más adelante. En 2008, el también historietista Frank Miller realizó una adaptación al cine que se alejaba bastante del espíritu de la serie original.

El otro cómic de prensa surgido tras el *boom* inicial del que tenemos que hablar es *Peanuts* , creación de Charles M. Schulz que debuta en 1950, conocida en España por el nombre de su protagonista, Charlie Brown, o su traslación al castellano, Carlitos. Schulz tenía un estilo de dibujo sencillo, alejado de los sofisticados experimentos formales de otros autores, y basaba la tira en las conversaciones y reflexiones del

niño Charlie Brown y su pandilla, cuyo humor tenía un calado intelectual y cierto tono poético que la convirtieron en algo único. Bajo una apariencia infantil se escondía un auténtico tratado sobre el ser humano, que Schulz desarrolló durante cincuenta años, sin faltar un solo día a su cita con los miles de periódicos que publicaron la serie, en más de cuarenta idiomas, convirtiendo al inseguro Charlie Brown, su perro Snoopy o sus amigos Linus y Lucy en iconos mundialmente conocidos. Los personajes se mantuvieron en la infancia siempre, pero la tira no cesó de madurar. Su éxito propició adaptaciones a la animación y toneladas de variado *merchandising* que procuraron a Schulz una fortuna, pese a la que siguió dibujando la serie hasta el final de su vida, e incluso entonces, cuando las fuerzas de Schulz flaqueaban y su trazo dudaba por los temblores de muñeca que padecía, *Peanuts* gozaba de una fuerza excepcionalmente genuina. La última tira, en la que se despedía de sus lectores y anunciaba su retiro, se publicaría, por avatares del destino, justo el día después de su muerte, en febrero de 2000.



Una de las primeras entregas de *Peanuts* . ©United Features Syndicate

4 La consolidación del cómic europeo y latinoamericano

LAS REVISTAS INFANTILES FRANCO-BELGAS

Mientras las series de aventuras y otros géneros en la prensa y los *comic-books* se desarrollaban en Estados Unidos, el cómic europeo seguía su propio camino. Tras la irrupción de *Tintin* y la consolidación de las revistas infantiles y juveniles, el modelo de historieta franco-belga se definió por lo que se conoce como la Escuela de Marcinelle, desarrollada en torno a *Le Journal de Spirou* , editada por Dupuis. A partir de su primer número en 1939, albergó algunas de las series más importantes de la historia del cómic francófono, casi siempre con el humor para todos los públicos como nexo y un estilo basado en la caricatura.

Uno de los autores más relevantes fue André Franquin, dibujante a partir de 1946 de *Spirou et Fantasio* . En realidad, el creador de estos icónicos personajes fue Rob-Vel, para, precisamente, el primer número de *Le Journal de Spirou* , pero Franquin los hace suyos y liga su nombre a ellos para siempre. Spirou es un audaz chaval aventurero vestido de botones, que en manos de este autor vivirá aventuras de larga extensión sin renunciar al humor: de alguna forma, Spirou puede ser una versión gamberra de Tintin. Con la ayuda de Greg en los guiones de algunos álbumes, Franquin sostiene al personaje hasta 1969, momento en el que decide abandonarlo para centrarse en otro de su creación cuyos derechos, por tanto, le pertenecían: Gaston Lagaffe (*Tomás el Gafe* en ediciones españolas). Depresivo y alcohólico, Franquin es una de las personalidades más complejas de la BD y uno de sus autores más despiertos, como demuestra su capacidad para adaptarse a los nuevos tiempos cuando publique *Idées noires (Ideas negras)* en 1977, una serie de páginas de un amargo humor negro que vio la luz en *Fluide Glacial* , esencial cabecera de la que hablaremos más adelante.

Hemos mencionado hace unas líneas al belga Greg como guionista de *Spirou et Fantasio* , pero debemos volver a él en calidad de autor completo. Michel Régnier, que así se llamaba realmente Greg, es el creador en 1963 de *Achille Talón* (*Aquiles Talón*), un popular personaje humorístico con el que satiriza a la pequeña burguesía de su momento. Posteriormente, guionizó varias series de aventuras.

Otros de los grandes nacido en Bélgica fue Maurice de Bevere, alias Morris, creador del archiconocido Lucky Luke, el pistolero más rápido que su propia sombra. El personaje debuta en 1946 pero tardará aún en tener su aspecto más conocido y el grupo de secundarios formado, principalmente, por su caballo Jolly Jumper, el perro Rantamplán y los

«malvados» hermanos Dalton. A partir de 1955 y hasta 1977, los guiones de la serie corrían a cargo de otro grande: René Goscinny. Es una de las BD de humor más exitosas de la historia, con setenta y seis álbumes publicados, traducidos a treinta idiomas, y varias series de animación y hasta películas de imagen real.

Y ya que hemos mencionado a René Goscinny, sigamos con él. Posiblemente es el guionista más importante de la BD. A diferencia de los anteriores, es francés, aunque pasa su juventud primero en Argentina y luego en Estados Unidos, donde conoce a algunos de los autores de E. C. y la futura *MAD* , como Harvey Kurtzman. Ese contacto inicial con la historieta estadounidense marcaría su obra futura. Comenzó su carrera de vuelta en Europa con *Dick Dicks* , una tira sobre un policía obviamente inspirado en *Dick Tracy* , pero enseguida conoció al dibujante Albert Uderzo, con el que inició una fructífera colaboración. A partir de entonces se dedicó exclusivamente al guion, junto con Morris en *Lucky Lucke* , como hemos visto, o con Jean-Jacques Sempé en *Le petit Nicolas* (*El pequeño Nicolás*). Pero su mejor y más conocida obra la hizo con Uderzo: *Astérix le Gaulois* (*Astérix el galo*), que debuta en 1959 en *Pilote* . Es, tras Tintin, el personaje de cómic franco-belga más vendido y conocido del mundo. La serie cuenta las aventuras de los habitantes de una aldea gala que, en la época de mayor expansión del Imperio romano, resisten heroicamente ante el invasor gracias a la poción de fórmula secreta que les concede fuerza ilimitada. Astérix es el campeón de la aldea, que, acompañado de su fiel amigo Obélix — superfuerte de por sí por caerse de pequeño a una marmita de poción mágica—, recorre el mundo conocido viviendo aventuras y enfrentándose a los romanos. La excelente documentación histórica de Goscinny y Uderzo les permite revisitar en clave de humor algunos de los momentos más importantes de la historia, al tiempo que juegan con divertidos anacronismos con los que pueden aludir a la actualidad francesa de los años sesenta y setenta. *Astérix el galo* es uno de los primeros cómics franco-belgas que ofrece una lectura adecuada para niños pero además es totalmente disfrutable por los adultos, que sabrán interpretar ciertos guiños. Goscinny falleció prematuramente en 1977, y desde entonces Uderzo se ocupa en solitario de la serie, hasta el día de hoy. Y aunque algo se ha perdido desde entonces, Astérix ha sido cada vez más popular. Hoy, sus álbumes aparecen traducidos a ciento cuatro idiomas y sus aventuras son trasladadas al cine cada pocos años.



Astérix y Obélix, las creaciones más célebres de Goscinny y Uderzo. ©Les Editions Albert René

Cerraremos este repaso por el *star system* de la BD juvenil con la figura de Pierre Culliford, alias Peyo, otro belga, licenciado en Bellas Artes y que publicó por primera vez en 1946 una historieta titulada *Johan* , que llevaba el germen de la que después sería su primera serie de éxito: *Johan et Pirlouit* (*Johan y Pirluit* o *Juan y Guillermo* en algunas traducciones), de la que publica diecisiete álbumes. En ella mezcla la aventura medieval de tintes fantásticos con un humor inocente sólo en apariencia. Fue en una de las aventuras de Johan y Pirluit donde Peyo introdujo a los personajes que le depararían el éxito mundial: los Pitufos. Los duendecillos azules de peculiar lengua aparecieron por primera vez en *La flauta de los seis agujeros* (1959), y su impacto fue tal que en 1963 obtuvieron serie propia. Junto con Yvan Delporte en el guion publica *El pitufísimo* , una farsa política deliciosa, o *Los pitufos negros* , uno de sus álbumes más recordados. El éxito mundial de los personajes llevó a Peyo a dejar la serie en manos de un estudio que hiciera frente a la producción que el mercado exigía, y se dedicó entonces a otras series propias. Ya en los ochenta la productora estadounidense Hanna-Barbera realizó una serie de televisión que multiplicó la popularidad de los Pitufos y superó los cuatrocientos capítulos. Y hay mucho más: discos, muñecos, videojuegos, películas…

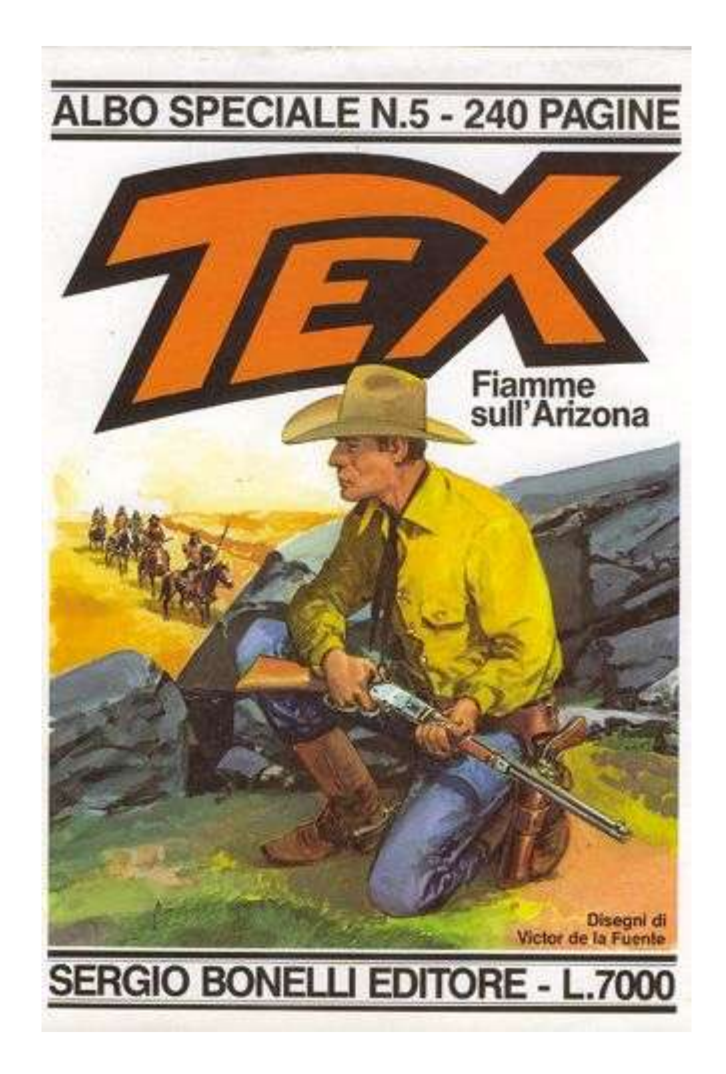
Peyo murió en 1992, pero su hijo y varios colaboradores han seguido publicando álbumes de los personajes.

BONELLI: EL REY DEL *FUMETTI* ITALIANO

Mientras todo esto sucedía en el mercado franco-belga, en otros países europeos empezó a aparecer otro tipo de cómic popular de amplia distribución. Y uno de los países donde antes y mejor caló el tebeo fue Italia, donde lo denominaron *fumetti* , en alusión a los globos de texto.

Durante los años treinta empezaron a aparecer decenas de cómics, en muchos casos en un formato de cuadernillo apaisado, que ofrecían historias dibujadas a imitación de las estadounidenses de aventuras, hombres selváticos o policías. Pero sobre todo se vendían traducciones de *comic-books* y tiras de prensa estadounidenses. Cuando en 1938, en pleno régimen fascista, se prohíbe la importación de estos productos, las editoriales tienen que afinar mucho para no hundirse tras este duro golpe a sus intereses comerciales. Es el momento de máxima popularidad de *Dick Fulmine* , una serie creada por Vincenzo Baggioli y Carlos Cossio, protagonizada por un policía que actuaba al margen de la ley. La medida del éxito del personaje nos la da el hecho de que el Ministerio de Cultura Popular del régimen ordenara modificar las características físicas del héroe, que debía ajustarse al ideal fascista.

Pero sin duda alguna los cómics más importantes son los de la editorial Bonelli. Fundada en 1941 por Gian Luigi Bonelli con el nombre de Edizioni Audace, tuvo su primer gran éxito en 1948: *Collana del Tex* . *Tex* es un *western* inspirado en las películas estadounidenses de la época, y creado por el propio Bonelli y el ilustrador Aurelio Galleppini. No fue un éxito inmediato, pero sí creciente, hasta el punto de convertirse en una institución en Italia objeto de exposiciones, estudios y celebraciones de aniversario. De *Tex* existen álbumes de cromos, muñecos, una línea de ropa, una película de acción real estrenada en 1985, y constantes reediciones en formato de lujo de sus aventuras. La serie original sigue publicándose en la actualidad. Las andanzas del pistolero de camisa amarilla han sido escritas y dibujadas por innumerables autores, incluidos varios españoles, como José Ortiz, Antonio Segura o Alfonso Font, y deben su éxito a la trágica historia de su vida y la acertada mezcla de acontecimientos y personajes históricos con otros ficticios, incluyendo elementos sobrenaturales.



Portada para un álbum de *Tex* con dibujos del español Víctor de la Fuente. ©Sergio Bonelli Editore

En los años siguientes, la editorial se expande con otros tebeos del oeste o de aventuras, y se va diversificando en otras líneas editoriales. Ya en los ochenta acabarán surgiendo series de géneros diferentes, sobre todo la ciencia ficción y el terror, que cosechan gran éxito y siguen publicándose hoy en día. Tal es el caso de *Martin Mystère* , creada en 1982 por el guionista Alfredo Castello y el dibujante Giancarlo Alessandrini, o *Dylan Dog* , la serie imaginada por el guionista Tiziano Sclavi.

El modelo editorial de Bonelli ha sobrevivido a la muerte de su fundador —en 2001— y de su hijo Sergio —en 2011—, y se ha consolidado como el dominador del cómic italiano, que apuesta por un tebeo popular, barato y de grandes tiradas, basado en personajes carismáticos insertos en géneros clásicos.

EL TEBEO DE POSGUERRA EN ESPAÑA

Mientras tanto, en España, una vez superadas las dificultades provocadas por la Guerra Civil, el tebeo vivió una época de esplendor, aunque alejada del *glamour* del mercado franco-belga. Con Bruguera convertida en un gigante editorial —no sólo de tebeos, sino también de literatura popular—, el *TBO* de nuevo en marcha desde 1941, la Editorial Valenciana como alternativa más fuerte al imperio Bruguera y varias editoriales más pequeñas imitando su modelo y pugnando por hacerse un hueco, se abre un panorama de bonanza que se explica por varios factores. Primero, por la necesidad de la sociedad española de un entretenimiento evasivo y sumamente barato en una época sin televisión, que llevará a vender centenares de miles de revistas cada mes. Y segundo, por la increíble eficacia de los mecanismos industriales que se pusieron en funcionamiento: Bruguera se convirtió en una máquina de facturar revistas, que contaba con una inmensa plantilla de dibujantes y escritores mal pagados. No se respetaban los derechos de autor y las páginas de los dibujantes, una vez entregadas, eran modificadas, recortadas y reutilizadas las veces que hiciera falta, sin que, por supuesto, se les volviera a remunerar por ello. Así se consolidaron dos tradiciones diferentes pero paralelas, vinculadas cada una a sendos formatos: la revista de humor y el cuadernillo de aventuras.

Respecto a la primera de estas tradiciones, como hemos dicho continuaba el *TBO* , con un humor blanco, inofensivo, pero también con excelentes artistas, como Josep Coll i Coll, uno de los grandes genios del tebeo español, famoso por sus brillantes chistes mudos. Por su parte, Valenciana era una editorial que había nacido en 1932 y se dedicaba al folletín de derribo, pero que en los cuarenta orientó su actividad al tebeo, sobre todo con *Jaimito* (1944), su cabecera más famosa. Uno de sus autores humorísticos más importantes fue José Sanchis, el creador de Pumby y Robín Robot.

Pero entremos ya de lleno en Bruguera. Su influencia y dominio del mercado de la revista infantil fue cada vez mayor, y su tipo de humor tan característico que acabó por acuñarse el término de Escuela Bruguera para referirse a él. Era un humor mucho más ácido que el de *Jaimito* o *TBO* , con violencia visual y una crítica subterránea a las instituciones y a los cimientos de la sociedad española, especialmente a la familia, sólo posible porque en un primer momento la Administración miraba hacia otro lado, porque posiblemente no concebía que una publicación infantil pudiera ocultar ese tipo de pullas. Tampoco estamos hablando de críticas directas al franquismo, por supuesto, pero sí de pequeñas burlas a costa de figuras de autoridad como el padre, los políticos o la policía.

El tremendo éxito de Bruguera tuvo mucho que ver con el trabajo de los considerados «cinco grandes»: Josep Escobar, creador de *Carpanta* , *Zipi y Zape* y *Petra, criada para todo* , Guillermo Cifré, autor de *Don Césped* y *El repórter Tribulete* , José Peñarroya, dibujante de *Gordito Relleno* , Eugenio Giner, padre del *Inspector Dan* —en este caso un cuaderno de aventuras—, y Carlos Conti, especializado en chistes sin

personajes recurrentes. Estos cinco dibujantes intentaron en 1957 fundar su propia revista, *Tío Vivo* , orientada a un público más adulto y con nuevos personajes, dado que los que ellos habían creado en Bruguera pertenecían a la editorial. Este intento embrionario de autogestión editorial, que se saldó con la vuelta de los «cinco grandes» —excepto Giner— a Bruguera un año más tarde, incapaces de enfrentarse a la maquinaria editorial que marginó su revista en los quioscos, ha sido contado por un autor actual, Paco Roca, en la novela gráfica *El invierno del dibujante* .

Al margen de estos cinco autores, había otro puntal en Bruguera: Manuel Vázquez. Para muchos es el mejor autor humorístico que ha dado España. Llegado a la editorial en 1947, creó personajes tan conocidos como *Las hermanas Gilda* , *La familia Cebolleta* o, más adelante, *Anacleto, agente secreto* . Su increíble imaginación y capacidad tanto para el humor crítico como para el absurdo contrastaban con su falta de disciplina y amor a la buena vida: Vázquez fue un personaje en sí mismo, un golfo que alardeaba de los sablazos que daba, de no pagar nunca ninguna cuenta y de trabajar lo menos posible. De su vida se cuentan tantas historias que es difícil distinguir la verdad de la leyenda, pero sí sabemos que llegó a tener once hijos, que sus acreedores lo perseguían por toda Barcelona y que era capaz incluso de fingir la muerte de su padre para conseguir un adelanto en Bruguera. El lector de estas líneas se preguntará, y con razón, por qué en la editorial aguantaban a Vázquez. La respuesta es sencilla: sus personajes eran los más populares. Cada página que entregaba era oro puro para la editorial. Tanto era así que se animaba a los numerosos jóvenes dibujantes que se iban incorporando a la editorial a que imitaran sin tapujos su estilo gráfico.

Haciéndolo empezó su carrera otro de los grandes de Bruguera: Francisco Ibáñez. Ingresó en la editorial en 1957, y su talento para el humor directo y violento, combinado con su habilidad imitativa, le deparó una excelente carrera. Un año más tarde creará a sus personajes más célebres, los más vendidos de toda la historia del cómic español: *Mortadelo y Filemón, agencia de información* . El aspecto de Mortadelo lo tomó Ibáñez de un personaje de la revista argentina *Rico Tipo* —frecuente «inspiración» brugueriana—: Fúlmine. La serie nace como una parodia del género policiaco o detectivesco, y la habilidad para el disfraz de Mortadelo encanta a los lectores. Pronto Mortadelo y Filemón se habían convertido en los personajes más populares de Bruguera, a los que se irán uniendo a través de los años *La familia Trapisonda* , *Pepe Gotera y Otilio* o *Trece Rue del Percebe* . El sentido del trabajo de Ibáñez le permitió hacer frente a la enorme demanda de sus páginas por parte de Bruguera, aunque fuera a costa de perder originalidad y de copiar *gags* y viñetas de otras revistas, que circulaban por las oficinas de la editorial y estaban a disposición de los dibujantes.



Una página de *Anacleto, agente secreto* , obra de Vázquez. ©Herederos de Manuel Vázquez Gallego

Pero ya habrá tiempo de volver sobre Ibáñez y el resto de los dibujantes de Bruguera más adelante. Ahora tenemos que hablar de esa otra tradición que mencionamos hace unas páginas: el cuaderno de aventuras. Normalmente de formato apaisado, con interior en blanco y negro y cubierta a color, el cuaderno de aventuras tuvo una aceptación enorme desde los cuarenta debido, como en el caso de las revistas de humor, a su bajo precio. Una de las publicaciones pioneras fue *Chicos* , que incluía varias series —por ejemplo, la mítica *Cuto* de Jesús Blasco—. Tras la Guerra Civil sobrevendrá una auténtica avalancha de historieta de aventuras, generalmente dibujadas en estilos inspirados en mayor o menor medida en el cómic estadounidense realista de prensa, que como vimos está también en esta época en su máximo apogeo. Es imposible acordarnos aquí de toda esta miríada de autores y personajes que construyeron la infancia colectiva de varias generaciones de españoles. Pero tenemos que detenernos por fuerza en los más relevantes.

Vamos primero con los publicados por Bruguera. Ya mencionamos al *Inspector Dan* , dibujado por Giner y guionizado por, entre otros, Víctor Mora. Fue la única serie realista publicada en *Pulgarcito* , aunque más

adelante también se publicó en cuadernos, y contaba las aventuras de un detective de Scotland Yard que se enfrentaba a casos paranormales.

Y ya que hemos mencionado a Mora, hablemos de la principal serie que guionizó: *El capitán Trueno* . Se puso en marcha en 1956 con Ambrós como dibujante, y presentaba las aventuras de un noble en plena Edad Media que acompañado de sus fieles Crispín y Goliat y su amada Sigrid recorría Europa *desfaciendo* entuertos. Los imaginativos guiones de Mora parecían escapistas, pero en las frecuentes luchas de Trueno contra caudillos y tiranos sublimaba su posición antifranquista de formas indetectables para la censura. *El capitán Trueno* fue uno de los mayores éxitos comerciales de Bruguera, que se dice que llegó a vender 350.000 ejemplares semanales. Se convirtió en el personaje no humorístico más conocido del tebeo español, lo que motivó que aparecieran nuevas revistas con sus aventuras y que Bruguera decidiera buscar más colaboradores para hacer frente a la demanda. *El capitán Trueno* ha llegado hasta nuestros días, e incluso recientemente ha sido protagonista de una película dirigida por Antonio Hernández, *El capitán Trueno y el Santo Grial* (2011). Mora ideó muchos más héroes que fueron variantes más o menos alejadas del original: *El cosaco verde* , *El corsario de hierro* , y, sobre todas ellas, *El Jabato* . El trabajo de Víctor Mora destacó, además, por el tratamiento de sus personajes femeninos, dotados de un carácter y una independencia inconcebibles en el tebeo de entonces.



Un cuadernillo de *El capitán Trueno* , con ilustración de Ambrós. ©Ediciones B y Víctor Mora

Previa a *El capitán Trueno* fue *El cachorro* , dibujada por Juan García Iranzo entre 1951 y 1960. La serie contaba las aventuras de un comandante de galeote español que recorría el mundo limpiando los mares de piratas. También de gran éxito, Iranzo prefirió concluir la serie en 1960 antes de dejar que Bruguera explotara su nombre con otros autores, en una decisión bastante infrecuente en aquella época.

Mientras que en materia de humor el dominio de Bruguera fue cada vez más incontestable, en el campo de las aventuras juveniles fueron varias

las editoriales que encontraron fórmulas que cosecharon suficiente éxito como para hacerle frente. Ese fue el caso de Editorial Valenciana, que encontró en 1940 un filón gracias a la creación de Eduardo Vañó: *Roberto Alcázar y Pedrín* . En activo hasta 1976, la serie contaba las andanzas de esta suerte de aventurero español, Roberto Alcázar, y su adolescente acompañante Pedrín, enfrentados a siniestros enemigos del crimen internacional. Su época de mayor éxito fue la de los cuarenta, antes de que llegaran *El capitán Trueno* y el resto de los personajes de Bruguera, pero siempre mantuvo una buena salud en cuanto a ventas. El paso del tiempo ha consagrado la serie como un producto fascista de manera injusta: *Roberto Alcázar y Pedrín* era una serie de aventuras que, como todas las de su tiempo, empleaba a otras etnias como pérfidos y tontos enemigos, pero nunca hizo apología del régimen de Franco. De hecho, su primer guionista, José Jordán Jover, fue represaliado tras la Guerra Civil.

Seguimos con la Editorial Valenciana y hablamos ahora de uno de los grandes dibujantes realistas de la época: Manuel Gago, que creó en 1944 a otro de los iconos del tebeo: *El guerrero del antifaz.* La serie estaba protagonizada por el hijo de un cacique musulmán que en los días finales de la reconquista decide luchar contra los árabes tras morir su madre cristiana a manos de su padre. Su lucha incansable durante los veintiún años que dura la serie se refleja en el mundo real, en la que los herederos de Gago mantuvieron para recuperar los derechos sobre el personaje, hurtados por el editor Juan Bautista Puerto Belda, que incluso llegó a presentar en el registro de propiedad intelectual un dibujo de Gago como si fuera suyo. Fue quizás el único personaje que pudo hacer frente, en cuanto a popularidad, a las creaciones de Víctor Mora.

Otros títulos reseñables publicados por otras editoriales fueron *Aventuras del FBI* (1951-1961), realizadas por varios autores en la editorial Rollán, y las archiconocidas *Hazañas Bélicas* (1948-1958) de Boixcar, uno de los dibujantes más influyentes en la tradición de dibujo realista.

Por último, apuntaremos que existió un buen grupo de publicaciones enfocadas exclusivamente al público infantil femenino. Estos «tebeos de niñas» presentaban aventuras de fantasía blanca, donde las protagonistas femeninas reflejaban los valores que se esperaban de las mujeres durante el franquismo: sumisión al hombre, abnegación y fidelidad en el matrimonio. Algunas de las publicaciones más importantes fueron *Mis chicas* , *Florita* y sobre todo la colección *Azucena* de la editorial Toray, publicada entre 1946 y 1971.

Entretanto, en los países del área hispanoamericana se asentaban las diferentes tradiciones historietísticas que describimos en el capítulo correspondiente. A partir de los años cuarenta aparecen o se consolidan poderosos imperios editoriales que sitúan en los quioscos de sus respectivos países una enorme cantidad de títulos. Vamos a repasar los que el espacio disponible nos permite.

En México, las revistas como *Pepín* y *Chamaco* siguieron siendo muy populares. A las creaciones de Germán Butze les va a salir un serio competidor en la figura del historietista Gabriel Vargas, uno de los más queridos dibujantes de la historia del país. Vargas comenzó a dibujar en 1932 y trabajó en *Chamaco* y sobre todo en *Pepín* , donde creó una de sus series más conocidas, *Los Superlocos* , según algunos investigadores un título que aludía a *Los Supersabios* de Butze.

Pero fue en 1948 cuando creó su serie más conocida: *La familia Burrón* . Se trata de toda una institución en México, y sus aventuras se publicaron nada menos que hasta 2009. La serie estaba protagonizada por Borola, una mujer de carácter fuerte, y su familia. Lógicamente, en semejante cantidad de tiempo las peripecias de la familia Burrón dan para mucho y pasan por fases muy variadas, pero sus estudiosos coinciden en que siempre fue un fiel retrato de la sociedad mexicana y de todas sus clases sociales, a veces incluso de una manera un tanto cruel.

Uno de los acontecimientos fundamentales para entender la trayectoria del cómic mexicano fue la fundación de la editorial Novaro en 1949, una iniciativa de Luis Novaro. La editorial creció hasta convertirse en un gigante con presencia en muchos países hispanoamericanos y España. Fue la responsable de la introducción y mantenimiento de importantes franquicias estadounidenses en el mercado latino, como los cómics de Disney, DC Comics y Marvel Comics, pero también publicó mucho material autóctono que favoreció que cambiara la percepción social de la historieta, hasta entonces dedicada casi exclusivamente al humor para niños. Series como *Vidas ejemplares* o *Fantomas* así lo demuestran. Tras dominar las décadas de los sesenta y los setenta, la dura situación económica de México terminaría con la editorial Novaro en 1985, con todo lo negativo que ello supondría para la industria de la historieta nacional.



Cubierta de la revista *Paquito* con la familia Burrón. ©Gabriel Vargas

La popularización de las revistas de cómic en Argentina permite la expansión de una industria sólida, en la que proliferan las editoriales y los autores, y donde el trabajo se estandariza: como en la historieta estadounidense, surgirá la figura del guionista que deja sus textos en manos de dibujantes. En este caldo de cultivo y mientras en Estados Unidos el cómic se infantilizaba, Comics Code Authority mediante, empiezan a aparecer obras destinadas a un público más maduro. Quizás no estrictamente adulto, pero sí mayor que el público objetivo de *Patoruzú* . Y en este fenómeno fue decisiva pionera la revista *Rico Tipo* , fundada en 1944 por José Antonio Guillermo Divito. Estaba dedicada principalmente al humor y alcanzó un gran éxito de ventas en sus dos primeras décadas de vida.

Brasil es un caso especial entre todos los países del cono sur. Al ser un Estado muy poblado podría pensarse que tiene una base excelente para establecer una industria autóctona a la altura de Argentina o México. Sin embargo, durante las primeras décadas del siglo el mercado brasileño está dominado por productos estadounidenses, principalmente los de la factoría Disney, publicados por Editorial Abril, que produjo también historietas de los mismos personajes realizadas por autores brasileños anónimos.

El cómic infantil propiamente brasileño despega ya en los sesenta y setenta, con personajes como Pereré, de Ziraldo Alves Pinto, y sobre todo los personajes creados por Mauricio de Sousa, el más exitoso autor brasileño para niños, creador de Mónica, Cebolinha o Cascao. Sus revistas siguen publicándose en la actualidad.

Paralelamente se publican cómics de contenido erótico destinados a un lector adulto: los *Catecismos* de Carlos Zéfiro, por ejemplo.

5 Hacia la madurez del medio

TOKIGA-SŌ Y GEKIGA, DOS MANERAS DE ENTENDER EL MANGA

La década de los cincuenta en Japón va a suponer la consolidación de la industria del manga, cuyo arranque frenó en seco la Segunda Guerra Mundial. Tras ella tuvo que empezar casi de cero, pero ya tenía sus bases: primero, formatos de publicación, y segundo, un autor que sirviera de maestro a todos los demás.

Y ese fue Osamu Tezuka, de quien ya hemos hablado. Su estilo moderno caló inmediatamente entre los jóvenes *mangakas* . La proliferación de revistas de manga —la primera de ellas, *Manga Shônen* , data de 1947— hace necesario un elevado número de dibujantes, que constituyeron una generación de oro fundamental para entender el cómic japonés hasta nuestros días.

Dicha generación se creó alrededor de un fenómeno que hoy ha alcanzado la categoría de mito: los Tokiwa-sō. Se trataba de un bloque de apartamentos en Tokio donde las editoriales enviaban a sus jóvenes dibujantes para que se concentraran en su trabajo sin distracciones, y al mismo tiempo estuvieran en contacto permanente con otros autores. El propio Tezuka vivió un tiempo en los apartamentos y habló siempre de lo importante que esa estancia fue para él.

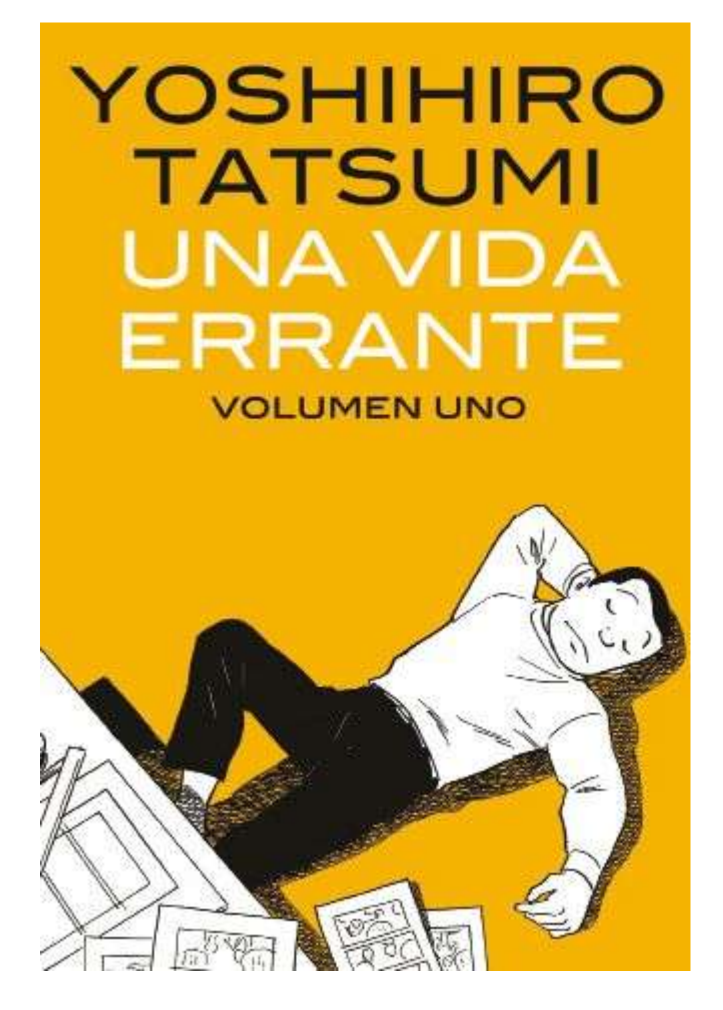
El hecho de que aquel al que consideraban un idolatrado maestro hubiera vivido allí animó a muchos jóvenes artistas a instalarse en los Tokiwa-sō durante los años siguientes. Uno de sus más importantes inquilinos fue Shôtarô Ishinomori, quien empezó como asistente de Tezuka y acabó siendo apodado como «el rey del manga». Su ingente producción lo convirtió en el autor más prolífico de la historia de Japón y, por extensión, del mundo. Se especializó en el género histórico, y su gran obra de madurez es una historia de Japón en cuarenta y ocho volúmenes. Cuentan las crónicas que llegó a producir quinientas páginas en un solo mes.

Fujio Akatsuka, otro gran desconocido en Occidente, comenzó como autor de *shôjo* pero pronto se especializó en manga humorístico, y se convirtió en el gran renovador del mismo. El dúo conocido como Fujiko-Fujio puede parecer igual de anónimo para el lector de estas líneas, pero si decimos que son los creadores del archiconocido Doraemon, seguramente sea más fácil entender su importancia. Hideko Mizuno fue a los quince años la única mujer que pasó por los apartamentos, además de convertirse en una de las primeras en dibujar manga. Fue una

importante autora de *shôjo* , pero en los setenta comenzó a dibujar historias para mujeres maduras, lo que acabó siendo conocido como *josei manga* .

Todos los autores que formaron esa generación de los Tokiwa-sō contribuyeron en gran medida a fijar los códigos del manga de posguerra, y su poderosa influencia llega hasta nuestros días. Junto con Tezuka, convirtieron el manga en un fenómeno de masas y definieron sus géneros. Algunos de estos *mangakas* eran tan conscientes de este papel que incluso fundaron el Shin Manga-tō (Partido del Nuevo Manga). La importancia de los Tokiwa-sō es tal que han sido objeto de varios libros teóricos, además de una película donde puede verse el peculiar estilo de vida de los *mangakas* , que se veían obligados a trabajar todo el día sin apenas salir de su habitación para cumplir con las exigentes fechas de entrega de las revistas. En ocasiones, incluso un editor podía llevarse a un dibujante a un hotel y encerrarlo allí para asegurarse de que ninguna distracción lo apartaba de sus páginas.

Este grupo de autores formaba la vanguardia del manga comercial infantil y juvenil. Pero paralelamente a esta corriente surgió otra, conocida como *gekiga* . Yoshihiro Tatsumi, creador del término e impulsor del nuevo género, admiraba profundamente a Tezuka, igual que el resto de los artistas de su generación. Pero sentía que su obra era demasiado infantil y que además producía demasiado, lo que hacía que la calidad de sus páginas se resintiera. Y poco a poco va dando forma a lo que después se conocerá como *gekiga* : historias para un público más adulto, sin los tabúes de las publicaciones infantiles de las grandes editoriales, y con una factura más cuidada. Eligió la palabra *gekiga* (imagen dramática) para distanciarse de lo que el público entendía que era el manga, y contactó con otros autores con sus mismas inquietudes. Se movían en editoriales más pequeñas, con distribución limitada a las librerías de alquiler, y publicaban revistas como *Kage* (*Sombra*), donde daban rienda suelta a su creatividad a través de géneros como el terror, el policiaco y el misterio, con mucha más violencia de la habitual e incluso sexo. Su estilo de dibujo, pese a que sigue siendo icónico, es mucho más realista de lo que hasta entonces se veía en los mangas influidos por Tezuka.



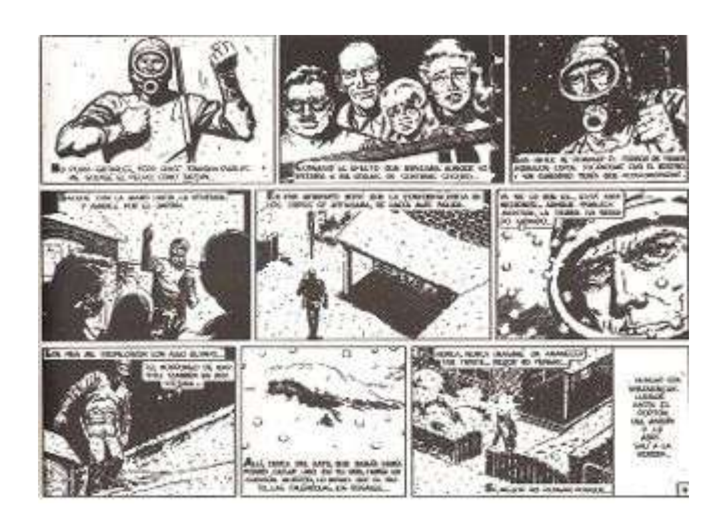
Cubierta del primer volumen de la edición española de *Una vida errante* de Tatsumi (Astiberri, 2009). ©Yoshihiro Tatsumi

En cierta forma, Tatsumi y el resto de los autores del *gekiga* se adelantaron durante los años cincuenta casi una década al movimiento *underground* estadounidense y en la consideración adulta del medio. A lo largo de las décadas, el *gekiga* ha continuado vigente en autores como el propio Tatsumi, Masahiko Matsumoto o Yosiharo Tsuge, e influyó no sólo a todos los autores de manga histórico de samuráis de los setenta y ochenta, sino también a grandes maestros como Shigeru Mizuki o el mismísimo Tezuka, que acabaron dibujando obras más adultas gracias en parte a la inspiración del *gekiga* . Su origen fue el tema principal de una de las obras maestras de Tatsumi: *Gekiga Hyôryû* (*Una vida errante*).

OESTERHELD: EL GENIO ARGENTINO

En la década de los cincuenta irrumpió en Argentina la figura de Héctor Germán Oesterheld. De ascendencia alemana, el joven Oesterheld devoró durante su juventud todos los clásicos de la literatura de aventuras y ciencia ficción, géneros a los que dedicaría su carrera como escritor literario y guionista de cómics. Publicó sus primeras obras en

los cuarenta, y en los primeros cincuenta trabajó con Hugo Pratt, otro autor fundamental del que hablaremos más adelante. Son cómics juveniles, no muy diferentes al resto de los que se publicaban en la época. Pero en 1957 todo va a cambiar. Oesterheld funda junto con su hermano la revista *Hora Cero* , dedicada a la ciencia ficción, y comienza en sus páginas a serializar su obra más importante: *El Eternauta* . La serie, que cuenta con los dibujos de Francisco Solano López y se completa en dos años, arranca con el propio Oesterheld recibiendo la visita en su estudio de un viajero temporal, Juan Salvo, que le relata la invasión alienígena que el mundo iba a sufrir sólo unos pocos años después, y que empieza con una nevada letal en las calles de Buenos Aires. La serie entronca con la tradición literaria de la ciencia ficción más comprometida y crítica con su tiempo, y la dimensión humana que Oesterheld sabe darle con sus personajes y sus dilemas morales apenas tenía igual en la historieta de los años cincuenta. Quizás por situarse la acción en la propia Argentina, *El Eternauta* tuvo un impacto increíble en su momento, y se convirtió en la serie más importante del cómic argentino.



Una de las primeras páginas de *El Eternauta* de Oesterheld y Solano López. ©H. G. Oesterheld y Francisco Solano López

En 1969 realizó un *remake* junto con el dibujante Alberto Breccia —con el que ya había publicado *Mort Cinder* —, y una segunda parte en el 76, de nuevo junto con Solano López. Esta segunda parte tenía una lectura política aún más obvia, fruto del posicionamiento ideológico por parte de Oesterheld frente a la dictadura militar de Videla, que se había iniciado el año anterior. Su compromiso político con la democracia lo llevó a pasar a la lucha clandestina en 1977, junto con sus cuatro hijas, todas ellas secuestradas y asesinadas por el régimen. El propio Oesterheld fue *desaparecido* el mismo año, y asesinado en algún momento entre el 77 y el 78. Sus restos nunca se encontraron, pero su caso y su figura se convirtieron en un símbolo de la lucha contra la dictadura, así como de la historieta argentina.

Ya hemos mencionado a Alberto Breccia, apodado El Viejo, como colaborador de Oesterheld, pero su enorme figura merece que nos detengamos unas líneas. Nació en Uruguay en 1919 pero a los tres años

su familia se trasladó a Argentina. Durante su juventud trabajó durante varios años en un matadero y, por las noches, cuando llegaba a su casa, dibujaba sin parar. Gracias a su determinación consiguió sus primeros trabajos, tiras en prensa y colaboraciones en revistas infantiles principalmente.

Pero fue con la llegada de los cincuenta y el cómic más adulto cuando Breccia explotó como artista, muchas veces a partir de los guiones de H. G. Oesterheld. Con él realizó *Sherlock Time* y la citada *Mort Cinder* —esta ya en los sesenta—, una obra de ciencia ficción que les valió a ambos el reconocimiento en el mercado europeo. En ella ya se pueden apreciar las principales virtudes de El Viejo: una sensibilidad expresionista, influida más por las artes plásticas que por la historieta preexistente, un dominio total de la mancha y la pincelada y un espíritu experimentador infrecuente en su época pero que lo convirtió en el referente de su generación. Sus hijos Enrique y Patricia también se convertirán en dibujantes, como veremos en un próximo capítulo.

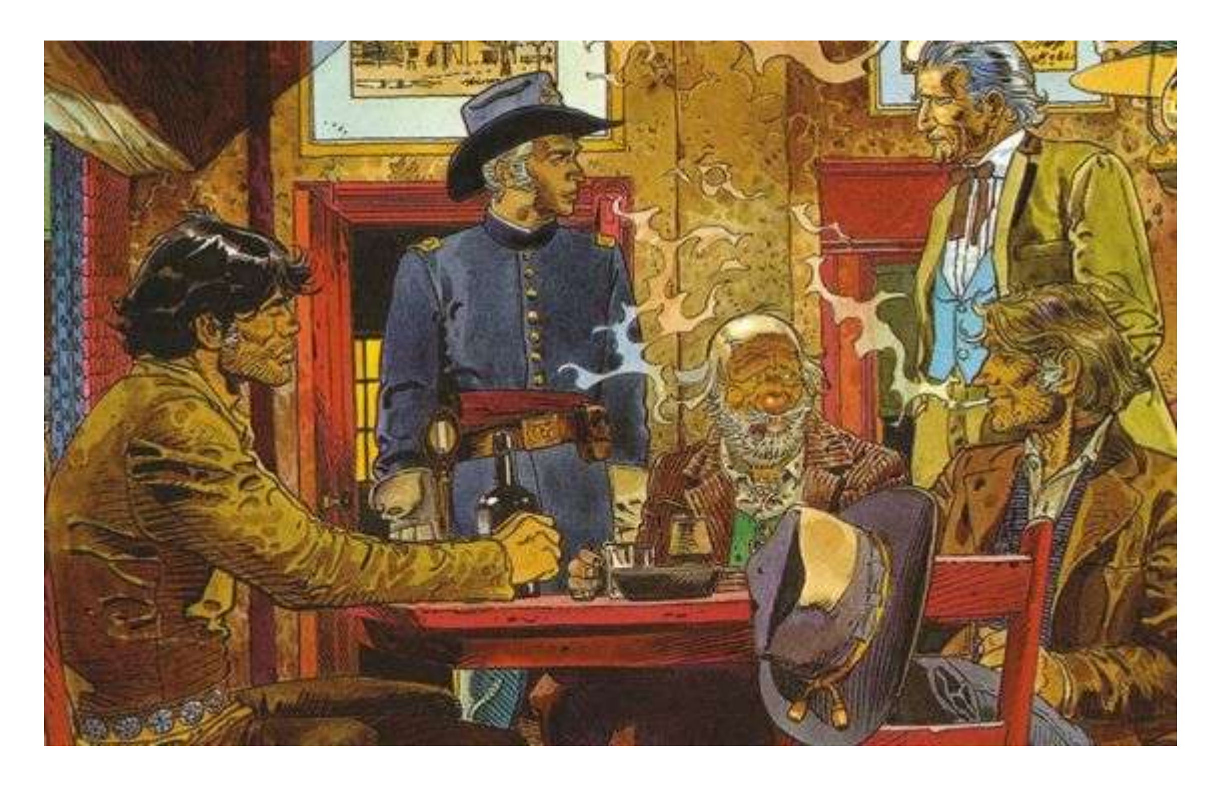
LA BD DE AVENTURAS

Volvamos ahora al viejo continente. En 1959 nace la revista *Pilote* , hito fundamental en la BD. Hasta ese momento, la historieta franco-belga se dirigía a un público casi exclusivamente infantil, y el código que regía sus contenidos desde 1949, similar al de la Comics Code estadounidense, no parecía que fuera a permitir que eso cambiase. Sin embargo, *Pilote* dio un paso adelante ofreciendo series que, si bien iban dirigidas principalmente a un público juvenil —que no infantil—, en un momento dado podían ser disfrutadas por adultos. Ya hemos hablado aquí de las series humorísticas que se publicaron en *Pilote* , sobre todo *Astérix el galo* , que debutó ahí, y otras que se trasladarían a ella posteriormente, como *Lucky Luke* y *Aquiles Talón* , pero ahora toca hablar de la verdadera revolución que *Pilote* supuso para el cómic de aventuras, que abandona la caricatura y los argumentos infantiles para entrar en una nueva época.

Y en esto tuvo mucho que ver Jean-Michel Charlier, guionista y hombre fuerte en *Pilote* junto con Goscinny. Charlier escribió varias series para la revista desde su primer número, con la intención de modernizar el género aventurero y dar una versión más adulta de la que ofrecían revistas como *Le Journal de Spirou* o *Tintin* . Una de las más exitosas fue *Les aventures de Tanguy et Laverdure* (*Michel Tanguy* en España), que contaba las aventuras de un par de pilotos de combate a los que les encargan arriesgadas misiones. La serie tuvo tanto éxito que Charlier acabó escribiendo veinticinco álbumes, primero con Albert Uderzo como dibujante, en un registro totalmente diferente al que empleaba en *Astérix el galo* , y después con Jijé, un dibujante belga de depurado estilo que se había adelantado a la aventura de corte realista con *Jerry Spring* , un *western* que realizaba para *Le Journal de Spirou* .

Precisamente a este género pertenecía la otra gran serie de Charlier: *Blueberry* (1963), en la que contaba las andanzas de un teniente de caballería pendenciero pero íntegro, en el contexto histórico de la guerra de Secesión estadounidense. Es un *western* oscuro y sucio, crítico con los procesos históricos y de raíz europea, más emparentado con el *spaguetti western* que con las producciones estadounidenses de los cincuenta. El enorme éxito de *Blueberry* se debe en parte al carisma de su protagonista, uno de los grandes héroes del tebeo francés, y uno de los primeros en demostrar cierta ambigüedad. Pero la otra clave de ese éxito está en su magnífico dibujante: Jean Giraud. Es la primera vez que hablaremos de él, pero no la última, ya que se trata de uno de los genios indiscutibles del cómic mundial, cuya influencia se percibe no sólo en la historieta, sino también en todas las artes visuales. Fue un artista con una clara conciencia autoral cuya búsqueda incansable de nuevos caminos lo llevó a reinventarse y convertirse en un autor de doble personalidad artística al adoptar la identidad de Moebius. Pero no es momento aún de hablar de Moebius: por entonces, Jean Giraud era sólo Gir, un discípulo adelantado de Jijé que había dibujado alguna historia de *Jerry Spring* y que se convirtió en una de las puntas de lanza de *Pilote* .

Otro grande, aunque poco conocido en nuestro país, fue Fred, autor de *Philemon* , una serie de tintes oníricos en la que experimentaba con el lenguaje del cómic en la línea de sus pioneros en la prensa. Fred fue una de las grandes influencias de la generación de la *nouvelle BD* de los noventa, como veremos más adelante.



Una ilustración de *Blueberry* , por Giraud. ©Jean Giraud y Dargaud

Aunque por supuesto la historieta más infantil seguía teniendo vigencia, esta nueva tendencia se asentó en el mercado y se extendió a otras

revistas, e incluso aparecieron otros cómics con un contenido aún más adulto. Ese fue el caso de *Barbarella* , creada por Jean-Claude Forest en 1964 para la revista *V Magazine* . Con un público claramente adulto, *Barbarella* mezclaba aventuras de fantasía espacial con el erotismo de su «liberada» protagonista, en lo que se considera el más claro precursor del género fantaerótico. En 1968 se adaptó al cine, con Jane Fonda encarnando a Barbarella.

II La revolución del cómic

6 La revolución del cómic estadounidense

EL REGRESO DE LOS SUPERHÉROES: LA ERA MARVEL

Tras la Segunda Guerra Mundial, la Golden Age de los superhéroes no tardó muchos años en extinguirse. Ya vimos que a fines de los cuarenta y en los cincuenta se habían impuesto el terror y el crimen como géneros favoritos de los lectores, y cómo estos habían entrado en crisis debido a la creación de la Comics Code Authority.

En ese nuevo escenario en el que los niveles de violencia y truculencia en los argumentos debían rebajarse al mínimo, los superhéroes volvieron a ser una opción viable para National, la futura DC Comics. Sus principales personajes, Batman, Wonder Woman y Superman, se habían mantenido en el mercado, aunque con unas ventas muy inferiores a las de los buenos tiempos. Ahora sólo era cuestión de crear nuevos personajes y remozar los antiguos, para intentar un nuevo asalto al mercado. Bajo la batuta de los editores Mort Weisinger y Julius Schwartz, una generación de excelentes artistas, entre los que estaban Mike Sekowsky, Gil Kane, Joe Kubert o Curt Swan, redefinieron y actualizaron el concepto de superhéroe con gran éxito. Weisinger fue el responsable de la renovación de Superman, que pasaba ahora a vivir historias «imaginarias», en las que cualquier locura era posible, y añadió nuevos elementos que hoy asociamos con Superman, como la kryptonita o la Fortaleza de la Soledad. Curt Swan fue el dibujante que a comienzos de los sesenta le dio al héroe por antonomasia su aspecto definitivo, el que años más tarde cristalizaría en la gran pantalla encarnado por Christopher Reeve.

Julius Schwartz hizo lo mismo con Batman, bien acompañado por Carmine Infantino en el dibujo. Ambos devolvieron al veterano hombre murciélago cierto tono oscuro, alejado de las aventuras infantiles y fantásticas de estilo casi *cartoon* que estaba viviendo en sus series.

Durante estos años, además, se crean algunos de los superhéroes más conocidos de National/DC. Es el caso de los nuevos Flash y Green Lantern, actualizaciones de los de la Golden Age, o The Atom, Aquaman, el Detective Marciano y Hawkman. Fue en un número de 1961 del nuevo Flash cuando el guionista Gardner Fox y el dibujante Carmine Infantino conectaron la Golden y la Silver Age —pues así se llamó a esta nueva ola— estableciendo que, en realidad, había dos mundos paralelos en los que existían, respectivamente, los viejos y los nuevos héroes. Esto abrió la puerta a todo un universo de posibilidades narrativas y cruces entre mundos que la editorial aprovechará abundantemente.

Nos queda por mencionar otro de los grandes aciertos de National: la creación en 1960 de *Justice League of America* (*La Liga de la Justicia de América*), una serie en la que sus principales personajes formaban un equipo para enfrentarse a amenazas que les sobrepasaban por separado. Al principio ni Superman ni Batman estaban en el grupo, pero los responsables de National los incorporaron enseguida, en vista del éxito que tuvo entre los chavales el concepto de supergrupo.



La histórica primera portada de *La Liga de la Justicia de América* . ©DC Comics

El regreso triunfal de los superhéroes y el éxito de National no le pasaron desapercibidos a Martin Goodman, propietario de Atlas, antigua Timely, la editorial que publicó durante los años cuarenta los cómics del Capitán América. Durante la década de los cincuenta, Goodman había encontrado una fórmula exitosa basada en cómics como *Tales of Suspense* o *Strange Tales* , revistas que a la manera de E. C. Comics contenían breves historietas de fantasía, terror o intriga, siempre adaptadas a las exigencias de la Comics Code Authority. Pero las cosas estaban cambiando, esos géneros perdían el favor del público a pasos agigantados y Atlas se encontraba en una situación económica muy delicada. Goodman se fijó entonces en que National estaba obteniendo bastante éxito con su línea de superhéroes, y se dispuso a replicarla. Así, pidió a su hombre de confianza y editor Stanley Lieber

que creara una serie de un grupo de superhéroes. Y el resto es historia. La editorial cambió su nombre al de Marvel Comics y empezaba así una nueva época dorada para los superhéroes.

Stanley Lieber, más conocido como Stan Lee, llevaba un par de décadas trabajando en la editorial de Goodman como editor y guionista, y contaba con su total confianza. Entre 1961 y 1964 creó, junto con una impresionante plantilla de dibujantes, algunos de los iconos pop más importantes de nuestro tiempo. Las aportaciones de este grupo de profesionales al género de los superhéroes y al *comic-book* en general fueron importantísimas. Consiguieron mostrar a los superhéroes como seres humanos imperfectos, con dudas y problemas cotidianos: «superhéroes con superproblemas». Un superhéroe podía enfermar, tener dificultades para pagar el alquiler, y podía equivocarse y ser derrotado en ocasiones por algún enemigo. Además, en su faceta de editor, Lee introdujo otra novedad: un trato más cercano con el lector a través de secciones de correo y otros textos que aparecían en los *comic-books* . Los resultados no pudieron ser mejores. Las ventas se dispararon, el número de colecciones se multiplicó y la mayoría de los personajes creados en estos años se convirtieron en ídolos de los lectores.

Hubo y hay bastante controversia en torno al verdadero papel que desempeñaron Lee y cada uno de los dibujantes que participaron en estos primeros años de Marvel. Las declaraciones del guionista han sido con frecuencia contradictorias, y rara vez han coincidido con las de los dibujantes que han declarado algo al respecto. Hoy está claro que autores como Jack Kirby o Steve Ditko participaron en la creación de personajes y elaboración de argumentos mucho más de lo que se ha querido reconocer, y esto a pesar de que Lee haya pasado a la historia como el cerebro creador de los principales superhéroes de la editorial. Es famosa la anécdota que contaba John Romita, al que durante su trabajo con Spider-Man Stan Lee entregó un papel garabateado con el supuesto argumento del siguiente número: «En este número Spider-Man combate al Rino». El Rino era un personaje inexistente, que el propio Romita tuvo que crear de la nada.

Fantastic Four (*Los Cuatro Fantásticos*) fue la primera serie en aparecer, en 1961, con guion de Stan Lee y dibujos de Jack Kirby, el veterano dibujante que había cocreado al Capitán América décadas antes. Cuatro amigos realizan un viaje clandestino al espacio exterior, donde reciben el impacto de unos «rayos cósmicos» que, a su regreso a la Tierra, descubren que les han dotado de superpoderes. Reed Richards, brillante genio científico y líder del equipo, adquiere el poder de estirarse como si estuviera hecho de goma y se convierte en Míster Fantástico; su novia, Susan Storm, en la Chica Invisible; el hermano de esta, el impetuoso Johnny Storm, será la Antorcha Humana —inspirado en la antigua Antorcha Humana de los años cuarenta—; el mejor amigo de Richards, Ben Grimm, sería el peor parado, al transformarse en la monstruosa Cosa. La novedad en esta serie estuvo en la manera en la que Lee y Kirby introdujeron el elemento humano: los miembros de los

Cuatro Fantásticos discutían frecuentemente entre sí, especialmente la Antorcha y la Cosa. Este, además, estaba atormentado por su aspecto, y Míster Fantástico lo estaba a su vez porque se culpaba de la tragedia de su amigo. Y así hasta el infinito. Ese drama fue una de las claves del éxito, pero otra fueron los villanos: especialmente Namor, el príncipe de Atlantis que décadas antes luchara contra los nazis en los tebeos de Atlas, y el Doctor Muerte, otro genio de la ciencia antagonista de Richards. Kirby y Lee permanecieron durante algo más de un centenar de números, en los que la serie basculó entre la aventura superheroica y la ciencia ficción más clásica, con visitas a otras dimensiones, paraísos perdidos en la selva y expediciones al espacio.

Más tarde, ya en 1962, el éxito de *Fantastic Four* propició la aparición de nuevas colecciones. Una de ellas fue *The Incredible Hulk* (*El increíble Hulk*), que contaba cómo un apocado científico nuclear, Bruce Banner, al salvar la vida a un joven imprudente que había entrado en la zona donde se experimentaba con rayos gamma, se transformaba en Hulk, el coloso gris. Sí, no es una errata: en su primera aventura, el color de Hulk era gris, aunque las limitaciones técnicas del coloreado de la época forzaron a cambiar su color al verde que todos conocemos. Hulk, conocido en España durante mucho tiempo como La Masa, actualizaba el clásico de Robert L. Stevenson *El extraño caso del doctor Jekyll y míster Hyde* . Banner se convertía en Hulk cuando se alteraba o enfadaba por cualquier motivo, y se veía obligado a huir del ejército estadounidense y luchar al mismo tiempo contra sus enemigos. A pesar de que su primera serie duró tan sólo seis números, Hulk siguió apareciendo en otras cabeceras de la editorial, y con el tiempo recuperaría su serie y se convertiría en uno de los personajes más populares de Marvel, especialmente gracias a la serie televisiva que en los años setenta protagonizaron Bill Bixby y Lou Ferrigno.



Portada del primer número de *Los Cuatro Fantásticos* , por Jack Kirby. ©Marvel Comics

Ese mismo año hizo aparición otro de los personajes más carismáticos de la editorial y sin duda el más conocido: el asombroso Spider-Man. Cocreado por Stan Lee y Steve Ditko, el nuevo superhéroe rompía todos los cánones del género. Peter Parker era un adolescente que aún iba al instituto, un empollón sin éxito con las chicas y acosado por los típicos matones. Era huérfano, pero vivía con sus ancianos tíos, que lo idolatraban. Lee decidió probar suerte con el personaje en *Amazing Fantasy* , una de las viejas series de ciencia ficción que Marvel estaba ya dejando de publicar para centrarse en los superhéroes. Goodman dio carta blanca a Lee, dado que poco se jugaba. En unas pocas páginas se forjaba el mito: el joven Parker era mordido por una araña radioactiva durante una demostración científica, lo que le confirió sus poderes: fuerza y agilidad arácnidas, la facultad de pegarse a las paredes, y un sentido arácnido que le avisaba del peligro. Parker, un genio en ciencias, completó sus poderes con unos lanzarredes mecánicos que disparaban su fluido arácnido, una sustancia viscosa parecida a las telarañas. Tras confeccionarse su famoso traje azul y rojo, se dispuso a dejar de ser un don nadie y conseguir dinero y fama gracias a sus poderes. Todo parecía irle bien, pero, en un acto de egoísmo y soberbia, rehúsa detener a un ladrón a la fuga… para descubrir, al llegar a casa, que ese mismo ladrón había llegado a ella en su huida y matado a su tío Ben.

Las aventuras de Spider-Man continuaron en su propia serie, *The Amazing Spider-Man* , donde Ditko y Lee desarrollaron historias con tintes en ocasiones casi paródicos, en las que el joven superhéroe se enfrentaba a nuevos villanos como el Buitre, el Doctor Octopus y el Duende Verde, mientras se esforzaba en estudiar, conseguir dinero vendiendo fotos de sí mismo en acción al huraño J. Jonah Jameson, director del *Daily Bugle* , y velar por la frágil salud de su tía May, que desconocía la doble vida de su sobrino. Spider-Man era un héroe diferente al resto, humano y falible. Se resfriaba, tenía dificultades para llegar a fin de mes, aparecía siempre tarde en las citas… Con el tiempo, Ditko abandonó la serie por sus desavenencias con Lee, y lo sustituyó John Romita. Peter Parker dejó el instituto para ingresar en la universidad, rompió con su primera novia, se mudó a un piso de soltero, dejó de ser el flacucho apocado blanco de las burlas de los deportistas y se convirtió en un joven bien parecido plenamente integrado, al que, sin embargo, su identidad secreta siempre jugaba malas pasadas. Spider-Man ha tenido innumerables series propias desde entonces, así como varias series de animación, una de imagen real, y hasta el momento cinco adaptaciones cinematográficas que han disparado su popularidad en todo el mundo.

A finales de 1963, Goodman pide a Stan Lee que idee una nueva serie protagonizada por un supergrupo, y este crea, junto con Jack Kirby de nuevo, *The Avengers* (*Los Vengadores*). En su primer número, vemos como Hulk se une a Thor, Iron Man, el Hombre Hormiga y la Avispa para hacer frente a la amenaza de Loki, el malvado hermanastro de Thor. Pasada la crisis, los héroes deciden permanecer juntos para luchar contra las amenazas que no podían vencer por separado. En su cuarto número, un nuevo héroe se les unirá: nada menos que el Capitán América, el viejo personaje de Timely, que era encontrado por el resto de los Vengadores atrapado en un enorme bloque de hielo en medio del océano. Tras él, un sinfín de personajes iría desfilando por *The Avengers* , ya que el cambio constante en la alineación del grupo se convertirá en su marca distintiva.



Una página de *The Amazing Spider-Man* , por Stan Lee y Steve Ditko. ©Marvel Comics

EL CÓMIC *UNDERGROUND*

Durante los años sesenta, la sociedad occidental comenzó a experimentar grandes cambios. Los hijos del *baby boom* posterior a la Segunda Guerra Mundial empezaban a rechazar los valores de sus padres. Fue una época de incertidumbres, de crisis, de pesimismo. ¿Cómo confiar en un sistema de valores que había llevado al mundo a un conflicto de escala global dos veces, uno que ahora se enzarzaba en un sistema bipolar dominado por la paranoia atómica? El mundo de la cultura se contagiaba de esta duda constante, del escepticismo como norma y el distanciamiento de las clasificaciones tradicionales. Es el posmodernismo: la cultura popular aparece en las universidades, recibe toda la atención que antes se le negaba y se aúpa a la misma altura que la cultura oficial.

Pero centrémonos en Estados Unidos, donde la generación *beat* de los cincuenta dejaba paso a los *hippies* . Los sesenta y setenta son años de lucha social, de antibelicismo, de movimientos de liberación feministas y

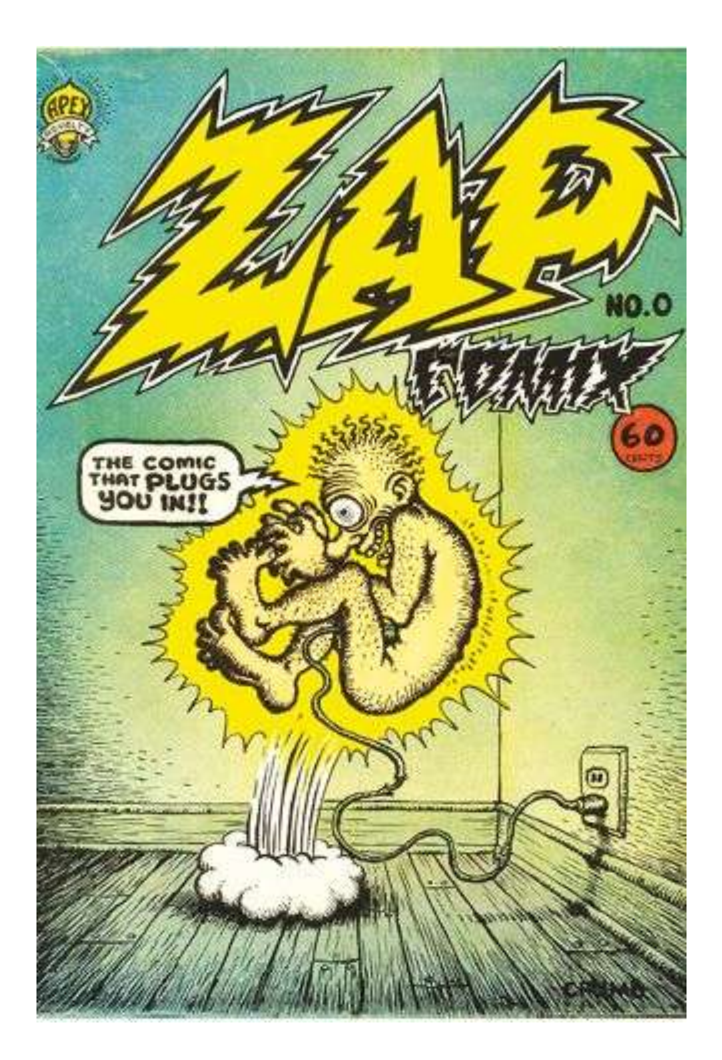
raciales. Son los años del «Haz el amor y no la guerra», del LSD, de la psicodelia, del rock reivindicativo. La sociedad estadounidense cambiaba a marchas forzadas, y el choque generacional era evidente e inevitable. Pero ¿qué pasaba en los cómics? El mundo del cómic se había preguntado hacía poco si estos eran únicamente para niños, y la respuesta que se había dado con la Comics Code Authority era contundente: si no lo son, deben serlo. Uno pensaría que el férreo control de los contenidos que se había impuesto la década anterior mantendría a los *comic-books* al margen de las críticas a la sociedad y esa revolución que culminaría en mayo del 68. Y en cierta forma así fue. Ya hemos visto como la industria, una vez edulcorados los géneros de crimen, misterio y terror, se volcó de nuevo en los superhéroes. Pero una serie de circunstancias permitieron que, quizás por primera vez en la historia estadounidense del medio, hubiera vida fuera de la industria. Fue lo que acabó conociéndose como cómic —o *comix* — *underground* , obra de una serie de autores que tenían como referentes a Harvey Kurtzman, los cómics de la E. C. y otras editoriales de géneros entonces proscritos, y la revista satírica *MAD* . Habían crecido leyendo esos tebeos y ahora encontraban en la historieta marginal el vehículo perfecto para el contenido adulto que estaba vetado en el cómic industrial. Y se lanzaron a hacer todo lo que estaba prohibido por la Comics Code. Terror, sangre, violencia desenfrenada, drogas y sexo explícito se mezclaban con la crítica social y política propia de todo movimiento contracultural. Pero había algo más, heredado de Kurtzman: la conciencia autoral. No es que los autores *underground* se plantearan estar haciendo arte, pero sí se sentían como autores más que como engranajes de una industria.

Los primeros cómics *underground* respondían a la cultura del *do it yourself* (hazlo tú mismo): los autores dibujaban los tebeos en sus casas y luego los fotocopiaban manualmente, y los vendían ellos mismos primero por las calles o en las *head shops* , tiendas especializadas en todo lo que tenía que ver con la contracultura y lo alternativo, donde podían encontrarse revistas, camisetas, productos relacionados con la marihuana, etc. Lógicamente, los cómics *underground* jamás habrían sido aceptados en ninguna editorial ni mucho menos pasado el filtro de la Comics Code Authority, pero además sus artífices se sentían cómodos en el mercado marginal y valoraban por encima del beneficio económico la libertad total para dibujar lo que quisieran.

En el *underground* , como en todo movimiento, existe una meca, San Francisco, y un gurú: Robert Crumb.

Crumb es una de las figuras más importantes, no ya del *underground* , sino de toda la historia del cómic. Por ello tendremos que volver a hablar de él varias veces a lo largo de este libro. Pero ahora estamos en sus inicios: el joven Robert, tras una infancia y adolescencia en las que se refugiaba junto a sus hermanos en la revista *MAD* y el *Thimble Theater* de E. C. Segar para huir del carácter conservador y severo de su familia disfuncional, decide marcharse de su hogar para dedicarse a la ilustración. En 1965 envía una historieta a la revista *Help!* , editada

por Harvey Kurtzman, a quien llama la atención el estilo de Crumb. Este acaba trasladándose a Nueva York para trabajar en la revista, donde empieza a crear a *algunos de sus personajes fetiche, como el gurú* hippie Mr. Natural o el gato Fritz. Dos años más tarde Crumb se muda junto con su mujer a San Francisco, donde publicó el histórico primer número de *Zap Comix* , que venderá por las calles por veinticinco centavos. Este fue para muchos el acto inaugural del *underground* , y a su alrededor se reunió lo más parecido a un *star system* que tendrá el movimiento: Bill Griffith, Rick Griffin, Víctor Moscoso, «Spain» Rodríguez… Pero Crumb era un rara avis entre los autores *underground* . Es un dibujante excepcional muy preocupado por el acabado, perfeccionista, y con una gran técnica, mientras que el resto de los autores tenían estilos mucho más descuidados, feístas, e incluso alguno dibujó por primera vez en su vida en *Zap Comix.* Crumb tenía experiencia previa y además había publicado en revistas *mainstream* . Además, aunque era de la misma generación que sus compañeros, Crumb mantenía una estética peculiar, siempre trajeado y con sombrero —¿contracultural en la contracultura?— y no estaba muy interesado en el *rock* psicodélico, tan vinculado al movimiento: lo suyo era el *jazz* de los años treinta.



Zap Comix número 1, con portada de Robert Crumb. ©Robert Crumb

En los años siguientes a la publicación del primer *Zap Comix* aparecieron varias revistas más, todas con el mismo espíritu rebelde y antisistema. Trataban los géneros proscritos con una clara intención provocadora, y atacaban política, sociedad y religión con sorna y acidez. Surgió toda una corriente de autoras feministas, con Trina Robbins a la cabeza y Aline Kominsky-Crumb —la esposa de Robert— y Joyce Farmer como figuras destacadas. Antologías como *Wimmen's Comix* y *Tits and Clits* ofrecían historias reivindicativas que cuestionaban los roles de género y respondían a la visión de la mujer que se daba en otras publicaciones *underground* , a veces bastante ofensiva.

El cómic de Justin Green *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (*Binky Brown conoce a la Virgen María*), de 1972, fue la primera obra autobiográfica dentro del medio, la que abrió una puerta que después seguirían muchos otros dibujantes. Todo lo que caracterizará al género está ya ahí, aunque de una forma cruda y tosca. Binky Brown, álter ego de Green, se enfrentará a la adolescencia y a los cambios que experimenta su cuerpo, al estallido hormonal incontrolable y a los primeros tocamientos. Empezará a mirar a las niñas de otra manera y se imaginará todo tipo de «depravaciones» que le harán sentirse culpable. Pero, además, hay algo que perturbará definitivamente al pobre Binky: criado en una familia extremadamente religiosa, no puede evitar pensar que su alma está condenada simplemente por tener genitales. El obsesionado Binky llega a sentir deseo sexual por la Virgen María y eso hace que prácticamente se vuelva loco, y acabe pensando que desde su pene se proyecta un rayo fecundador infinito que puede cruzarse con una estatua de la Virgen o una iglesia en cualquier momento, con consecuencias fatales para su alma.

Otra parada inevitable en este recorrido por el *underground* es Gilbert Shelton. Nacido en Texas en 1940, Shelton publicó en varias revistas *underground* , incluyendo *Zap Comix* , y fue autor de dos obras muy populares: *Wonder Wart-Dog* y *The Fabulous Furry Freak Brothers* (*Los fabulosos Freak Brothers*). Ambas se fueron publicando en entregas autoconclusivas en diferentes revistas y antologías, pero con el tiempo se recopilarían en tomos. *Wonder Wart-Dog* era una parodia ácida de Superman en la que un cerdo con superpoderes se enfrentaba a todo tipo de enemigos. *The Fabulous Furry Freak Brothers* fue su serie más importante, y estaba protagonizada por tres *hippies* paródicos, vagos, demagogos y siempre con problemas con la autoridad. Sus peripecias giraban siempre en torno a todo tipo de drogas, de las que eran habituales consumidores, y supusieron una inteligente sátira de todo el movimiento *hippie* y uno de los *comix* más populares en su momento.

El *underground* fue un movimiento heterogéneo que dio cabida a autores y obras de todo tipo y diversa calidad, y que fue fundamental para entender todo el cómic adulto que vendría después. Pero llegó un momento en el que, quizás por su propia naturaleza caótica y espontánea, comenzó su declive, al perder la capacidad de sorpresa. Bill Griffith, uno de sus pioneros, criticó que el *comix* se estaba acomodando

y tomando el fácil camino de la violencia y el sexo, olvidando la carga crítica que él creía que debía tener. Las circunstancias socioeconómicas estaban cambiando, por otro lado. Estados Unidos salió de Vietnam en 1975 y los movimientos de protesta juveniles se apagaban. Además, el agotamiento propio de la autoedición y la negativa de muchos de sus autores a integrarse en publicaciones convencionales hizo que, hacia mediados de los setenta, apenas quedara ya nada del auge del *underground* . El propio Crumb parecía cansado y dirigió sus esfuerzos a nuevos proyectos, y lo mismo hicieron muchos otros; algunos, simplemente, dejaron de publicar. La revista *Arcade* , responsabilidad de Griffith y Art Spiegelman —del que hablaremos más adelante— con seis números publicados entre 1975 y 1976, fue un intento de preservar y continuar la faceta más artística y vanguardista del *underground* , pero no duró. Afortunadamente, su legado continuó vivo hasta hoy, como veremos.

Uno de los hijos más extraños del *underground* fue Richard Corben, un nativo del medio este estadounidense que, inspirado por los *comix* , comenzó a publicar sus propios fanzines a finales de los sesenta. Su estilo de dibujo se alejaba de las corrientes imperantes en el movimiento: dotado especialmente para representar la tridimensionalidad y las texturas, Corben desarrolló todo su esplendor como artista al comenzar a colorear sus historias, con una sensibilidad única en la historia del cómic. En la creación de atmósferas y mundos alienígenas basó su trabajo, que rápidamente llamó la atención de la editorial Warren, especializada en *magazines* de terror como la mítica *Creepy* , de la que Corben se convirtió en el principal estandarte. *Bloodstar* , una reformulación del género de espada y brujería que tanto éxito tendrá en los setenta, fue uno de sus cómics más celebrados. Su popularidad cruzó el charco cuando, en 1975, *Metal Hurlant* comienza a publicar su *Den* , convirtiéndose en un favorito del público francés. Sin recato a la hora de mostrar violencia y sexo, Corben fue uno de los principales autores del *boom* del cómic adulto de los ochenta, y más adelante se centraría en adaptaciones muy personales de clásicos de H. P. Lovecraft y Edgard Alan Poe, e incluso, en los últimos tiempos, ha llegado a trabajar para Marvel y DC.

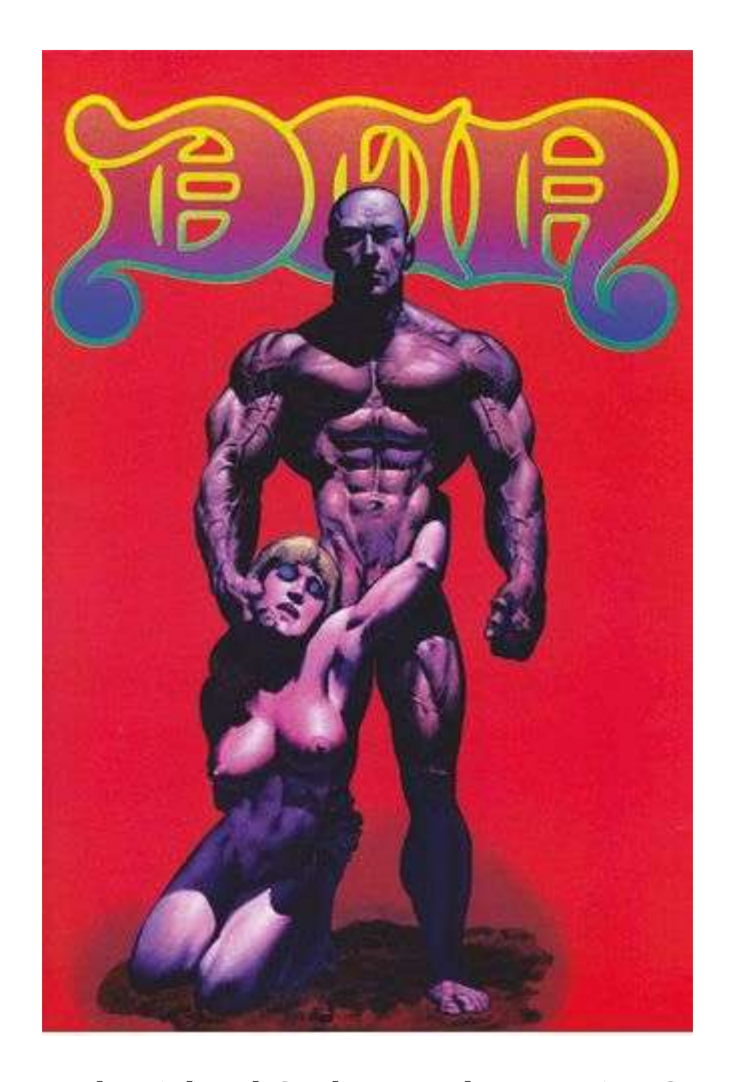


Ilustración de *Den* de Richard Corben. ©The Morning Star Press

Por último, hay que hablar también del regreso de un grande: Will Eisner. Desde luego, Eisner no fue ni por asomo un *underground* , pero sí volvió a la escena animado por su espíritu. Tras desaparecer de la primera línea del cómic comercial, había abierto una empresa dedicada a producir cómics educativos para adultos, por ejemplo, para el ejército. Pero durante los setenta, *The Spirit* fue recuperado y reeditado, de forma que muchos jóvenes autores del *underground* lo conocieron y reivindicaron como un antecedente, sobre todo porque Eisner era un autor que retuvo los derechos de sus obras. En este nuevo escenario, el veterano autor ve una posibilidad para publicar material adulto, de aspiraciones literarias. Y así es como en 1978 publicaba *Contract with God* (*Contrato con Dios*) con Baronet Books, una editorial literaria a la que convenció argumentando que su obra no era un tebeo infantil, sino una novela gráfica, término que no era nuevo pero que Eisner devolverá a la palestra ahora. El experimento es prematuro y no termina de funcionar, porque las siguientes novelas gráficas de Eisner serán publicadas en *comic-book* , pero la semilla estaba sembrada. El maestro siguió dibujando durante los años ochenta y noventa obras como *Dropsie Avenue* (*Avenida Dropsie*) o *To the Heart of the Storm* (*Viaje al corazón de la tormenta*), compaginándolas con libros teóricos sobre el medio.



Una de las imágenes más célebres de *Contrato con Dios de Will Eisner.*

7 La madurez del cómic europeo

LA PRIMERA BD ADULTA

Aunque *Pilote* había sido la vanguardia durante los años sesenta, en la década siguiente, por pura lógica cultural, se acabó convirtiendo en la publicación canónica del mercado francés. Era el momento de un nuevo paso, y este lo daría el colectivo Les Humanoïdes Associés (Los Humanoides Asociados), constituido en 1974 por gente como Jean-Pierre Dionnet, Bernard Farkas, Philippe Druillet o Jean Giraud. Al año siguiente lanza una revista que se convertirá en mítica: *Metal Hurlant* . Entre sus objetivos están romper con las encorsetadas reglas de la BD clásica destinada a los niños y lanzarse a la experimentación gráfica sin cortapisas editoriales, aunque, lejos de romper con el mercado, se integre en él con total naturalidad. *Metal Hurlant* se llena así de excesos y audacias de todo tipo, y desarrolla dos géneros hasta entonces marginales en el cómic francés: la ciencia ficción y la fantasía. La cabecera está dirigida a un público joven, pero ya adulto, por lo que no hay tantos límites de censura. Hay en muchos autores de la revista, además, cierto discurso político, intenciones ideológicas implícitas que, a través de las parábolas en clave fantástica, reproducen los discursos del no tan lejano mayo del 68.

En ese clima de libertad cupieron autores muy diferentes, venidos además de otros países, con lo que se rompía con la tradicional endogamia de la BD, centrada en el binomio Francia/Bélgica. En *Metal Hurlant* publicaron los estadounidenses Richard Corben y Bernie Wrightson, el italiano Milo Manara, el argentino Juan Giménez o el chileno nacionalizado francés Alejandro Jodorowsky.

Este último y Jean Giraud fueron dos de los autores principales de la publicación y los que de alguna manera marcarán su ritmo e influirán a autores más jóvenes. Jodorowsky, uno de los artistas más polifacéticos y controvertidos del siglo XX, vivió en París durante los años cincuenta, pasó después un largo período en México y volvió a Francia en 1974, e ingresó en el colectivo de Los Humanoides Asociados poco después de su fundación. Dramaturgo, escritor, marionetista, pintor y, ahora, guionista de cómics, Jodorowsky supuso un terremoto en la manera de afrontar la historieta. Desde su interés en el chamanismo, en el tarot, en los estados alterados de conciencia y en las tesis jungianas, cada tebeo suyo será una baldosa en un camino que pretende llegar hasta el autoconocimiento. Sus primeros cómics con Jean Giraud, ya transmutado en Moebius, son densos, extraños y llenos de símbolos, y supusieron una ruptura brutal con los cánones habituales en el género de aventuras, al dotarlo de un trasfondo inédito. Giraud, lector

compulsivo de ciencia ficción, ve la ocasión perfecta para soltarse y dibujar con una libertad que no podría tener en *El teniente Blueberry* , sometido a estrictos códigos editoriales. Pero siendo Moebius puede depurar el trazo, experimentar con el color, y jugar con los espacios y con las reglas de la perspectiva. Así se convierte en uno de los más influyentes artistas de su tiempo: *Blade Runner* o *Alien* jamás habrían sido lo que fueron sin él.

Moebius publica, entre otras, *The Long Tomorrow* (1975) con guion de Dan O'Bannon, y la pentalogía de *Arzach* . Su obra en solitario más recordada puede ser *Le garage hermétique* (*El garaje hermético*), de 1979. Con Jodorowsky publicó primero una historia corta experimental, *Les yeux du chat* (*Los ojos del gato*), y después una larga saga, *L'incal* (*El incal*), que cubre toda la década de los ochenta y que cuenta la historia del detective John Difool y sus viajes a un mundo fantástico donde se enfrenta a extraños personajes. De aquella saga deriva otra, *La Caste des Méta-Barons* (*La casta de los Metabarones*), que bajo la influencia del *Dune* de Frank Herbert narra las crónicas de diferentes generaciones de una estirpe de guerreros. Esta saga se publica ya en los años noventa, y sin Moebius en la parte gráfica, de la que se encargan diferentes artistas.

La influencia de *Metal Hurlant* fue enorme. Contribuyó de manera decisiva a un *boom* de la ciencia ficción sin precedentes, que encontraba en el cómic su hábitat perfecto, por la capacidad de mostrar cualquier ambiente o «efecto especial» sin barrera alguna. En 1977 se empezó a publicar en Estados Unidos *Heavy Metal* , la versión estadounidense de la cabecera francesa. España fue uno de los mercados más influidos por su estilo oscuro y experimental. Autores como Alfonso Font, Josep María Beá o Esteban Maroto realizaron trabajos en esa línea durante los ochenta.

Nos falta un último apunte. Al año siguiente de la fundación de *Metal Hurlant* , en 1975, apareció otra revista de gran importancia para el mercado franco-belga: *Fluide Glacial* . Su máximo impulsor y figura más visible es Gotlib, un autor humorístico que orientó la revista a este campo y buscó un público adulto, aunque partiendo de los estilos clásicos de *Pilote* y *Tintin* . Por sus páginas han ido pasando varios de los más importantes autores franco-belgas, como Franquin, Moebius, Alexis o, en fechas recientes, Manu Larcenet. Incluso publicó en ella uno de los grandes autores españoles, Carlos Giménez, de quien vamos a hablar dentro de poco.



Ilustración del mayor Grubert, uno de los personajes más populares de Moebius. ©Jean Giraud y Les Humanoïdes Associés

EL CÓMIC DE AUTOR ITALIANO

Ese nuevo cómic para lectores más adultos que empezaba a germinar en el mercado francés con las obras de Los Humanoides Asociados y en Estados Unidos con el *underground* tendrá también su réplica en otros países, de la mano de autores que crean y conciben su obra desde presupuestos artísticos y comerciales diferentes a los que imperaban hasta entonces. El mercado más importante fue Italia, donde ya hemos visto que existía una sólida tradición de *fumetti* para niños y jóvenes. En 1965, Giovanni Gandini fundó la revista *Linus* , una cabecera que daba la réplica a las revistas francesas en un país en el que el formato más popular era el cuadernillo. En *Linus* se publicaron historietas de prensa estadounidenses, estudios teóricos sobre el cómic —por ejemplo, alguno a cargo de Umberto Eco— y obras de autores italianos, como las adaptaciones literarias de Dino Battaglia. La importancia histórica de algunos de ellos merece que nos detengamos en sus carreras con calma.

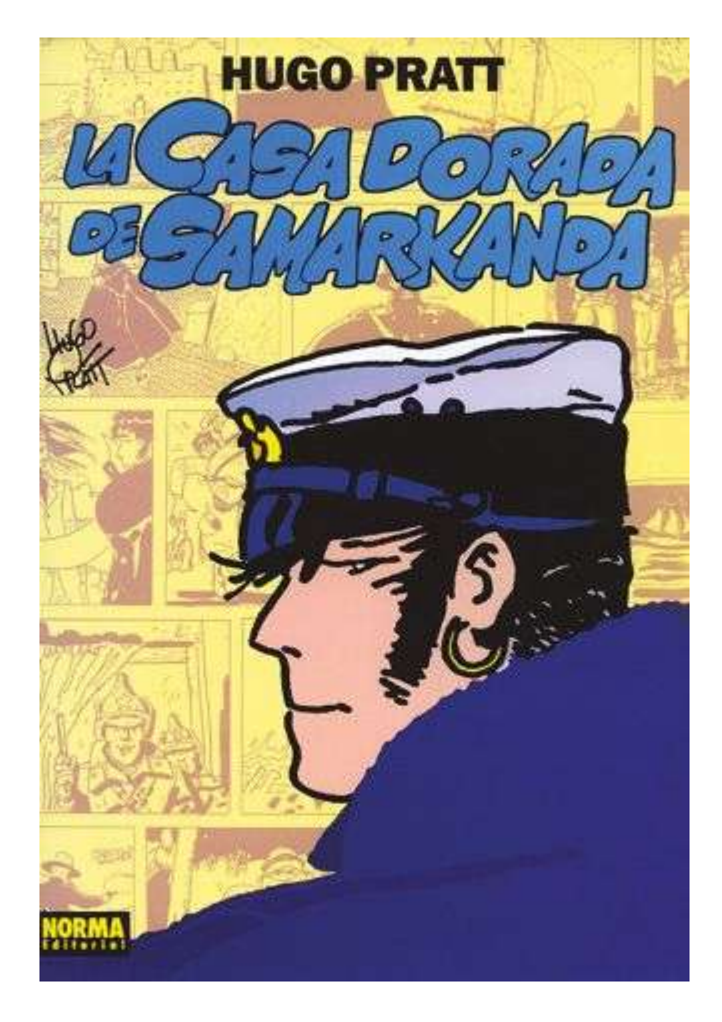
Empecemos con Guido Crepax, un autor de trazo elegante y estética *art decó* que en 1963 publicaba una serie de un superhéroe, *Neutrón* , en la que apareció como personaje secundario una joven llamada Valentina, cuyos atractivo y potencial hicieron que se convirtiera en la protagonista absoluta de las historias. Las historias clásicas de género fueron dejando paso a otras más experimentales, centradas en la fértil imaginación de Valentina, volcada en un erotismo, para la época, muy atrevido. Las secuencias oníricas y las sofisticadas fantasías sexuales se apoyan en experimentales composiciones de página que situaban a Valentina en la cumbre de los iconos del cómic europeo, una mujer sexualmente liberada con una personalidad compleja, a pesar de que muchas de las situaciones que afrontaba le valieran a Crepax críticas

feministas. El éxito de *Valentina* hizo que su autor se especializara en el género erótico, dentro del que creó a otras heroínas, como Bianca, y adaptó obras como *Historia de O* . Su último cómic, ya en 2002, un año antes de su muerte, fue una adaptación de *Frankenstein* .

Seguimos con el que posiblemente sea el autor italiano más importante: Hugo Pratt. En su juventud, tocada por la Segunda Guerra Mundial, ya comenzó a interesarse por el dibujo, y en una larga estancia que pasó en Argentina dibujó importantes series sobre guiones de un autor del que ya hemos hablado, Héctor Germán Oesterheld. Pero será a su vuelta a Italia cuando cree a su personaje más importante, Corto Maltesse (Corto Maltés), un aventurero cínico y melancólico que vivirá innumerables aventuras situadas en las primeras décadas del siglo XX. Sus influencias literarias, especialmente el realismo mágico, dotaron a las aventuras de Corto de un tono diferente a otras series de aventuras de la época, y de un calado más profundo que la convirtió en serie de culto, especialmente durante los setenta, cuando llamó la atención de muchos intelectuales. Quizás fue la calidad del dibujo, o el tono reflexivo, o la influencia literaria, pero lo cierto es que *Corto Maltesse* se convirtió en una de las series de autor más importantes de Europa, y Pratt en una celebridad admirada en todo el mundo, cuya obra maestra posiblemente sea la primera historia de Corto, *La balada del mar salado* .

Tenemos que mencionar también *Diabolik* , un tebeo de serie B creado por Angela y Luciana Giussani aparecido en 1962 que presentaba a un genio del mal en sus sucesivos golpes criminales. La serie recoge la tradición del *pulp* y de los cómics de Bonelli y le añade altas dosis de violencia —para la época—, con lo que consigue un gran éxito, hasta el punto de que hoy en día se siguen publicando sus aventuras.

Y terminamos con Sergio Toppi, un dibujante e ilustrador de estilo detalladísimo y realista que alcanzó la madurez como artista en la década de los ochenta. Sus historias, de ambientación histórica, recorrieron el espacio y el tiempo, desde las estepas habitadas por los indios americanos a la Rusia de los zares.



Uno de los álbumes de Corto Maltés en la edición de Norma Editorial. ©Hugo Pratt

NUEVOS AIRES EN LATINOAMÉRICA

Mientras tanto, la historieta argentina declinaba poco a poco. Los años setenta serán años de cierre de revistas y un drástico descenso de ventas. Muchos autores emigran al mercado europeo, donde entonces, como hemos visto, la historieta adulta vivía una edad de oro. Se publicaron las últimas obras de Oesterheld antes de su asesinato por parte de la dictadura, y comenzaron a publicar nuevos autores, los más reseñables de los cuales fueron Horacio Altuna y Carlos Trillo, dibujante y guionista respectivamente, que colaboraron entre sí y con otros para dar algunas de las obras más interesantes de la época: *Las puertitas del señor López* , por ejemplo. También comenzó a dibujar Enrique Breccia, el hijo de El Viejo, que junto con Trillo publicó *Alvar Mayor* , una serie de historias cortas protagonizadas por un aventurero en la América recién conquistada por los españoles, que se somete a una mirada muy crítica por parte de sus autores.

Robin Wood fue otro importante —y prolífico— guionista que trabajó dentro de los parámetros de los géneros clásicos, y que publicó su

trabajo en revistas como *D’artagnan* o *Intervalo* . Su primer colaborador fue el dibujante Lucho Olivera, con quien creó *Aquí la retirada* o *Nippur de Lagash* . También trabajó con Enrique Breccia en *Ibáñez* . Wood fue un nombre muy presente en la historieta argentina hasta el declive definitivo de las revistas en los noventa.



Una portada de la revista *Fierro* perteneciente a su primera etapa en los años ochenta. ©La Urraca

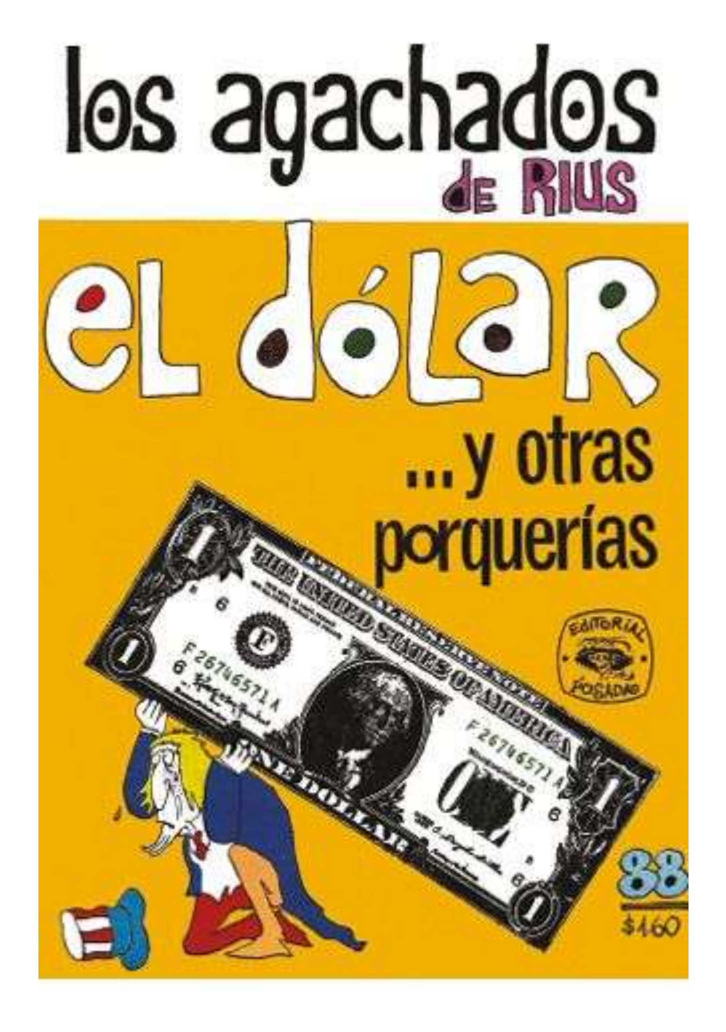
Todos estos autores, salvo excepciones, practican una historieta que, temáticas al margen, es menos experimental que la de sus predecesores, especialmente si recordamos a Alberto Breccia. Pero algo va a suceder en los ochenta que animará el panorama autoral de Argentina.

En 1984 aparece la revista de historieta *Fierro* , dirigida por Juan Sasturáin. Se trata de una cabecera ambiciosa, que en buena medida puede considerarse el equivalente argentino de *Cimoc* o *Metal Hurlant* , tanto por su visión artística del medio como por su orientación definitiva a un público adulto. En sus páginas publicaron Horacio Altuna o Enrique Breccia, pero también publicaron páginas del francés Moebius. Y aparecen autores que vamos a mencionar por primera vez en estas páginas, el dibujante, Carlos Nine, de estilo rupturista y muy personal, y el guionista Carlos Sampayo. Sampayo formó durante muchos años pareja artística con José Muñoz, ya en los setenta, y juntos fueron probablemente los autores argentinos de más éxito en el mercado internacional de los setenta y ochenta. Su serie policiaca, *Alack Sinner* , se publicó desde 1975 en Italia y Francia, y poco después también apareció en las páginas de *Fierro* .

La fuerza que *Fierro* y alguna otra cabecera quisieron insuflar a la historieta argentina no fue suficiente. Muchos de sus mejores autores, como Muñoz y Sampayo o Nine, estaban publicando en Europa, y el público pareció darle la espalda a las revistas, que fueron muriendo una a una. En 1992, tras cien números, *Fierro* cerraba sus puertas. Afortunadamente, el propio Sasturáin, su primer director, la recuperará en 2006.

En el mercado mexicano, con Editorial Novaro como gran dominadora del mercado y la revista de historieta popular convertida en el formato por antonomasia, aún quedaba espacio para un par de sorpresas.

La primera fue la irrupción de Rius, seudónimo de Eduardo del Río, un autor clave en la historieta de México. Su serie más conocida fue *Los Supermachos* —que aludía a los otros dos maestros mexicanos, Butze y Vargas—. Con ella, la crítica política irrumpía en el cómic. Rius era un autor de izquierdas, comprometido socialmente y siempre decidido a denunciar las injusticias y las malas decisiones del poder, lo que le ocasionó no pocos problemas legales. En *Los Supermachos* ensayó un humor adulto con el que escenificaba las cuestiones sociales del país en un imaginario pueblo, San Garabato. Tras cien entregas de la serie, Rius se encontró con la oposición de su editor, Octavio Colmenares, de Meridiano, a finalizarla. El resultado fue que Rius perdió los derechos sobre su creación, que quedó en manos de la editorial, que encargó nuevas entregas a otros autores que carecían del aguijón de su creador.



Cubierta de una entrega de *Los agachados* , la serie de Rius. ©Eduardo del Río

Tas esto, Rius creó en 1968 una nueva cabecera en otra editorial: *Los agachados* . Fue diferente a *Los Supermachos* , sin personajes fijos, con secciones diversas e historietas expositivas y didácticas, que versaban desde el punto de vista crítico y de izquierdas de Rius sobre el pasado y el presente del país y sus problemas. Pura ideología en viñetas.

El otro fenómeno editorial de la época no podía estar más alejado de las historietas de Rius. Hablamos de la serie de *Kalimán* , la respuesta autóctona a los exitosos superhéroes de Estados Unidos. Kalimán, ataviado con su traje blanco y su turbante, es descendiente de la diosa Kali y cuenta con un nutrido abanico de poderes mentales, fruto de su herencia y de su estancia en el Tíbet, y está decidido a luchar contra la injusticia por todo el mundo. El personaje nació en un serial radiofónico en 1963, y salta a los tebeos dos años más tarde. Los autores de los mismos siempre fueron anónimos, y crearon historias llenas de épica y fantasía folletinesca, en la que se fagocitaban sin rubor conceptos ajenos: aparecieron incluso varios personajes de Marvel, por supuesto sin contar con los derechos pertinentes. La serie tuvo un enorme éxito: se publicó durante veintiséis años y se exportó a otros países latinos, que incluso contaron en algunos casos con ediciones propias, como Colombia.

EL BOOM DEL CÓMIC ADULTO EN ESPAÑA

El mercado español, por su parte, no había parado de crecer. Bruguera se consolidaba y se extendía por Hispanoamérica, mientras arrinconaba a su competencia en España, multiplicando el número de revistas que editaba. Así es como aparecieron cabeceras como *DDT* o *Din Dan* . Una vez que la legislación se endureció y las publicaciones infantiles fueron sometidas a una rigurosa vigilancia, la crítica soterrada que algunos autores habían conseguido colar en sus historias ya no fue posible. Y así, tuvieron que entregarse a un humor más blanco e inofensivo, que no socavara los principios fundamentales del régimen. Eso significó el fin de personajes como Doña Tula, suegra, de Escobar.

Definitivamente, Francisco Ibáñez se consolidó como el autor de la editorial más exitoso, y sus creaciones fueron explotadas al límite, especialmente Mortadelo y Filemón. Ibáñez transformó su estilo, influido fuertemente por autores franceses como Morris, Peyo y en especial Franquin, a quienes imitaba e incluso llegaba a copiar secuencias, obligado por el ritmo de trabajo excesivo impuesto por Bruguera. De hecho, el personaje del Botones Sacarino, creado en 1963, es una fusión de Gaston Lagaffe y Spirou —que también iba vestido de botones, recordemos—. Sus historias calcaban situaciones y gags de las historietas de Franquin, aprovechando que sus personajes no eran muy conocidos en la España de los sesenta. Otra consecuencia de esta «etapa afrancesada» de Ibáñez fue que adoptó el formato de la narración seriada que posteriormente podría ser recopilada en un álbum, frente a las historias de una o dos páginas que habían sido la norma hasta ahora. A este nuevo modelo responden algunas de las historias más recordadas de Mortadelo, como *El sulfato atómico* (1969) o *Valor y… ¡al toro!* (1970).



Portada de una edición en álbum de *El sulfato atómico de Francisco Ibáñez (Ediciones B, 1969).* ©Ediciones B y Francisco Ibáñez

También en los setenta apareció el que podemos considerar último gran dibujante infantil de Bruguera: Juan López Fernández, alias Jan. Con un estilo caricaturesco muy personal, Jan mezcló la aventura más pura con un inteligente humor en cómics como *Don Talarico* o *Pulgarcito* , pero sin duda su obra más famosa es *Superlópez* , que inició en 1973 como una parodia muda de Superman pero que pasó después al formato de aventura larga. Los primeros álbumes sofisticaban la propuesta inicial de sátira de los superhéroes con los guiones de Francisco Pérez Navarro, pero tras ellos Jan se hizo cargo también de la escritura y crea grandes clásicos del cómic de humor español, como *La caja de Pandora* , *Los cabecicubos* o *La gran superproducción* . Poco a poco, la libertad creativa que va conquistando le permite tratar temas sociales y políticos, y *Superlópez* se convierte en el único personaje de Bruguera junto con los de Ibáñez que sobrevive hasta la actualidad.

Al mismo tiempo que esto sucedía, surgía un nuevo fenómeno editorial: las agencias de autores, que funcionaban como intermediarias entre editoriales extranjeras y autores españoles. La más famosa fue la que dirigía Josep Toutain, Selecciones Ilustradas, en activo desde finales de los cincuenta y que en las dos décadas siguientes se convirtió en un gigante para el que trabajaban decenas de autores. Las páginas de los cómics de editoriales como la británica Fleetway y la estadounidense Warren se llenaron de los dibujos de toda una generación de españoles,

que entraban así en contacto con un concepto de la historieta muy diferente al que conocían en España, más adulto, y con una factura realista mucho más cuidada. Uno de los mejores ejemplos fue Pura Campos, autora de la popular *Esther y su mundo* , publicada en revistas inglesas con enorme éxito durante casi dos décadas.

Este fenómeno, sumado a la relativa apertura que significó la transición política, y a que ya iba siendo posible publicar y leer cómics extranjeros en la España del desarrollismo, provocó que en los setenta tuviera lugar lo que se ha dado en llamar el *boom* del cómic adulto.

El cómic adulto llegaba tarde a España, pero llegaba. La influencia de revistas francesas como *Pilote* , *Metal Hurlant* o *Fluide Glacial* animó el mundo del cómic español. Muchos autores tomarán conciencia de su condición de verdaderos artistas, y asumirán una nueva forma de hacer cómic, más libre, alejada del férreo modelo industrial donde la intención del autor o las cuestiones artísticas no tienen importancia alguna, y el tebeo es un entretenimiento barato producido en cadena. Estos trabajos personales, a menudo realizados al mismo tiempo que se compaginaban con el trabajo de agencia para el extranjero, se empezaron a publicar en revistas como *Dossier Negro* (1968), *Trinca* (1970) y posteriormente las versiones españolas de las revistas de la Warren estadounidense. El terror, la ciencia ficción y el erotismo fueron los géneros estrella, al igual que el dibujo de corte realista, incluso con abundante referencia fotográfica, si bien muchos autores se lanzaron a una experimentación gráfica bastante radical para la época.

El pionero de todo este movimiento quizás sea Enric Sió, que ya en 1968 estaba publicando *Sorang* , un cómic experimental con un uso revolucionario del color. En 1970 comenzó a serializar otra de sus creaciones más célebres, *Mara* . Posteriormente se marchó a vivir a Italia, pero su trabajo fue publicado y reconocido en las principales revistas europeas.

Esteban Maroto fue otro gran dibujante realista que triunfó en Estados Unidos, y que se especializó en cómics de fantasía. Su obra personal más interesante fue *Cinco por infinito* . Acabó dedicándose a la ilustración, aunque recientemente ha realizado algunos trabajos de encargo para DC Comics.

Como Maroto, Josep María Beá (*Historias de la taberna galáctica*) y Alfonso Font (*Cuentos de un futuro imperfecto*) se habían curtido como autores en Selecciones Ilustradas y sólo a finales de los setenta y comienzos de los ochenta empezaron a publicar sus series más personales en revistas españolas.

Y hemos dejado para el final al autor no sólo más importante de este grupo, sino a uno de los más grandes del cómic español de todos los tiempos: Carlos Giménez. Empezó su carrera profesional en los sesenta con series de géneros juveniles, concretamente un *western* , *Gringo* , y

un serial de ciencia ficción, *Dani Futuro* , con guiones de Víctor Mora, al que el lector recordará como creador del Capitán Trueno.

La postura de Giménez con respeto a su profesión era muy adelantada a su época. Reivindicó la devolución de los originales y el respeto a los derechos de autor, lo que le llevó siempre a intentar proyectos propios, a los que pronto dará más importancia que a los meros trabajos de encargo por agencia. Ciertas historias breves, como sus adaptaciones de *El miserere* de Bécquer o *El extraño caso del señor Valdemar* de Poe son obra de un autor con conciencia de serlo, y con un afán experimentador inusitado. Su fuerte compromiso político con la democracia lo llevó a realizar una serie para la revista satírica *El Papus* junto con Ivá, el creador de *Makinavaja, el último choriso* , en la que ambos denuncian las irregularidades de la transición, la represión policial en las calles, las agresiones de la ultraderecha o las actuaciones de los políticos en el poder. Recopilada muchos años después con el nombre de *España una, grande y libre* , esta serie supone un documento increíblemente valioso y crítico de la época que la vio nacer, y demuestra el poder del cómic como difusor de ideas.



Viñetas de *Paracuellos* de Carlos Giménez, aparecido por primera vez en 1975 en *Muchas gracias* . ©Carlos Giménez

También en las revistas satíricas, en 1975, empezó a seriarse la obra maestra de Giménez: *Paracuellos* . En ella, adelantándose a la recuperación de la memoria histórica y al cultivo de la autobiografía en el cómic, narra sus vivencias como niño interno en varios colegios del Auxilio Social, donde lidió con el hambre y la represión asfixiante de una educación franquista despiadada. La crudeza con la que Giménez contó esas historias sorprendió tanto en su momento que tras un infructuoso intento de publicación por entregas en revistas españolas la primera edición se hizo en Francia; ningún editor español confió en que algo así pudiera venderse. Las miradas terribles de sus niños, que, sin

embargo, nunca dejaron de serlo y de disfrutar de su imaginación, fueron y son una de las imágenes más icónicas del cómic español.

En la misma línea, Carlos Giménez comenzó otra serie en 1977, *Barrio* , que se convirtió en una continuación oficiosa de *Paracuellos* , al mostrar a un joven álter ego abandonando el internado y reintegrándose a la vida del Madrid de los años cincuenta. Se trata de una serie costumbrista, fiel retrato de su época, en la que Giménez vuelca sus recuerdos familiares.

Es adelantarse un poco a los acontecimientos, pero vamos a dejar ya constancia aquí de la que está considerada la tercera gran obra de Giménez: *Los profesionales* . Publicada por entregas a partir de 1982 en la revista *Rambla* , supone el retrato generacional de un grupo de dibujantes que trabajaron en los cincuenta y sesenta en la Selecciones Ilustradas de Toutain, sus métodos de trabajo, sus anécdotas, su forma de vida… El humor de Giménez dota de una increíble humanidad a sus personajes, y la serie acaba siendo un magnífico testimonio de una época clave de la historia del cómic.

8 La renovación de los grandes mercados

LA DIVERSIFICACIÓN DEL MANGA

Toca volver de nuevo al cómic japonés. Durante los años setenta, la pujante industria del manga no parará de crecer, y se consolidará como uno de los entretenimientos preferidos de los japoneses. Y no sólo eso, sino que demostrará su versatilidad y amplitud de géneros, lo que permitía que los cómics fueran consumidos por todo tipo de personas.

Precisamente lo que sucede en este período es que el manga adulto se asienta en el mercado, partiendo de la influencia del *gekiga* de los cincuenta. Como vimos, en 1964 nace *Garo* , una revista que si hubiese aparecido en ese mismo momento en Estados Unidos, no dudaríamos en clasificar como *underground* , dirigida, por supuesto, a lectores adultos. Incluso el maestro Osamu Tezuka, máximo exponente del manga infantil, se interesa en esta época por el manga adulto y crea su propia revista, *COM* , que dio cabida a nuevas temáticas y estilos en sus cinco años de vida. Monkey Punch es un caso atípico en su época: un autor de marcada influencia extranjera, tanto europea como estadounidense, que creó la serie de *Lupin III* , ladrón de guante blanco descendiente de Arsene Lupin y en cuyas aventuras se mezclaba la acción con el erotismo y el humor socarrón. Otro antecedente de orientación adulta fue *Ashita no Joe* de Asao Takamori y Tetsuya Chiba. Aunque aparecía en una revista juvenil, *Shônen Magazine* , la serie contaba con crudeza y realismo la carrera de boxeador profesional de Joe Yabuki. Demuestra su éxito el hecho de que cuando el principal rival en el ring de Yabuki murió, la editorial tuvo que organizar un funeral en sus oficinas dado el impacto en los lectores. Otro buen ejemplo es Leiji Matsumoto, creador de varias series ambientadas en el espacio, la más popular de las cuales fue *Capitán Harlock* .

Uno de los fenómenos más llamativos de los setenta es la proliferación de mujeres dibujantes, como el conocido como «Grupo de las 24», que renovaron el género del *shôjo* . También será la década del género erótico, hasta entonces casi inexistente y que ahora aparecerá bajo el nombre de *ero-gekiga* . Incluso aparece la primera publicación *yaoi* , sobre homosexualidad masculina.

Otro género en auge fue el *seinen manga* , destinado a jóvenes adultos y centrado, principalmente, en los géneros histórico y policíaco. El primero vivió una auténtica edad de oro centrada en los mangas de samuráis y ninjas, ambientados en el pasado casi mítico de Japón. Y aquí los reyes indiscutibles fueron el guionista Kazuo Koike y Goseki Kojima, que formaron un tándem artístico de gran éxito y que dio obras

como *Kubikiri Asa* (*Asa el ejecutor*), *Hanzo no Mon* (*Hanzo el asesino*) y su obra maestra, *Kozure Okami* (*El lobo solitario y su cachorro*). Esta saga monumental, iniciada en 1970, cuenta la historia de Itto Ogami, antiguo albacea del sogún que tras caer en desgracia recorre el país en compañía de su hijo pequeño, Daigoro. Ambos recorren «el camino del infierno», lo que significa que sus vidas no valen nada, que se han convertido en demonios para vengar la ofensa a su familia. Con una ambientación impecable, *Lobo solitario y su cachorro* es un manga que gráficamente rompe con la norma imperante, al ser realista y desterrar la caricatura completamente, incluyendo los ojazos enormes que popularizó Tezuka.



Una página de *Lobo solitario y su cachorro* de Koike y Kojima. ©Kazuo Koike y Goseki Kojima

Por otro lado, el manga juvenil también estará en plena efervescencia. En 1968 había comenzado su andadura la *Shônen Jump* de la editorial Shueisha, una cabecera mítica que sigue editándose hoy en día semanalmente y en la que se prepublican la mayoría de las series de *shônen* más exitosas. En ella publicaron autores clásicos como Akatsuka o Tezuka, y otros más jóvenes como Go Nagai, creador de *Mazinger Z* , y Keiji Nakazawa, autor de la monumental *Hadashi no Gen* (literalmente «Gen de los pies descalzos», pero conocida en España como *Hiroshima*), una obra autobiográfica que debuta en 1973 en la

que cuenta la vida en Hiroshima tras la bomba atómica, con un marcado carácter antibelicista.

También animado por ese espíritu, Shigeru Mizuki publica *Sôin Gyokusai Seyo* (*Operación muerte*) en el mismo año. Mizuki era un autor eminentemente infantil, cuya serie *Ge Ge no Kitaro* era y es un clásico muy popular entre los niños japoneses. Pero a partir de los años setenta, y siguiendo el camino abierto por los *gekiga* , se convirtió en uno de los autores cruciales del manga adulto. En *Operación muerte* , una de sus mejores obras, cuenta la historia de un escuadrón del ejército que en la guerra del Pacífico es condenado a lanzar un ataque suicida contra el enemigo. El propio autor participó en ese conflicto, lo que le costó la pérdida de su brazo izquierdo. El profundo humanismo de Mizuki no le impide mezclar el drama que uno podría esperarse con pinceladas de humor negro que convierten la historia en una maravillosa y grotesca tragicomedia en la que la muerte o la vida se deciden por el puro azar, y que admite pocas comparaciones con otras obras, del cómic o de cualquier otro medio.

EL *COMIC-BOOK* EN LOS SETENTA: SUPERHÉROES Y NUEVOS GÉNEROS

Cuando comenzó la década de los setenta, los superhéroes se habían convertido en los dueños y señores de la industria estadounidense del *comic-book* . La explosión que supuso el inicio de la Silver Age en DC Comics y la posterior Era Marvel habían ocasionado que el resto de los géneros quedaran reducidos a meras anécdotas. Los superhéroes, con sus maravillosos poderes y sus trajes de colores, habían cautivado la atención de los lectores, que, para entonces, ya no eran únicamente niños, sino que también se contaban entre ellos adolescentes y universitarios que se habían iniciado en su afición en la década anterior.

Marvel había crecido durante los sesenta a un ritmo vertiginoso, tanto que en la nueva década ya estaba en condiciones de disputarle a DC el trono como editorial con más ventas en el país. Tanto una como otra se sometieron a un proceso de rejuvenecimiento que conllevó que nuevos autores, surgidos de ese *fandom* del que hablábamos, comenzaran a trabajar en sus series. Nombres como Roy Thomas, Steve Englehart, Dennis O’Neil, Gerry Conway, Cary Bates o Steve Gerber respondían al mismo patrón: eran guionistas jóvenes, que conocían en profundidad a los personajes y sus historias, y que los amaban como aficionados. En un principio casi todos siguieron el estilo imperante, pero poco a poco comenzaron a hacer valer su juventud y su talento, y modernizaron a los principales iconos de Marvel y DC. Sabían lo que quería el público porque eran parte de él, y, sin ellos, no estamos muy seguros de que hoy siguieran vigentes estos personajes.



El mejor amigo de Spider-Man sufrió los efectos de las drogas. Viñeta de Gil Kane y Stan Lee. ©Marvel Comics

Conscientes de que la edad media del público era mayor que en los sesenta, los nuevos guionistas escribían tramas más maduras —para los estándares del género— y se atrevieron a tratar temas controvertidos, como la muerte, la enfermedad, el racismo, la corrupción política, la guerra de Vietnam… y las drogas, aunque paradójicamente su primera aparición se le debe a Stan Lee y Gil Kane, en tres números de la serie *The Amazing Spider-Man* , donde Harry Osborn, el mejor amigo de Peter Parker, caía en las garras del LSD. La Comics Code Authority se negó a aprobar esos tebeos, pese a lo que Lee decidió que se distribuyeran. La buena acogida que tuvieron motivó que el órgano censor suavizara sus cánones y permitiera en adelante la aparición de drogas en los cómics, siempre que fuera con afán educativo.

Sería imposible mencionar todas las series que se publicaron en esta época de gran expansión, pero es necesario detenernos en algunos autores muy significativos y de incuestionable importancia histórica.

Tal fue el caso de Jim Steranko, que en los años finales de la década de los sesenta se lanzó a la experimentación gráfica más radical en la serie de *Nick Fury: Agent of SHIELD* (*Nick Furia: Agente de SHIELD*). Neal Adams fue un dibujante que con su estilo detallista y elegante se convirtió en una de las influencias más poderosas del medio, tanto en Marvel, con *Avengers* o *X-Men* , como en DC con *Green Lantern/Green Arrow* (*Linterna Verde/Flecha Verde*) y *Detective Comics* , serie, recordemos, protagonizada por Batman. Igual de interesante fue la disimulada visión crítica del presidente Nixon que Steven Englehart dio en su etapa en *Captain America* , antes de que el escándalo Watergate se destapara en la realidad. El joven Jim Starlin se embarcó como autor completo en una odisea cósmica de tintes lisérgicos con la saga de Warlock y Thanos. Cary Bates y el veterano Curt Swan, por su parte, fueron los principales artífices de la puesta al día de los títulos dedicados a Superman.

Curiosamente, algunas de las series más llamativas y pintorescas de DC Comics fueron las que realizaron dos de los puntales del *boom* de Marvel en los sesenta: Steve Ditko y Jack Kirby. El primero creó series como la efímera *Hawk & Dove* (*Halcón y Paloma*) o *The Creeper* , mientras que el segundo lanzó toda una panoplia de títulos englobados bajo el nombre de *Jack Kirby’s Fourth World* (*El Cuarto Mundo de Jack*

Kirby), donde dio rienda suelta a toda su desbordante imaginación y creó decenas de personajes y conceptos poderosamente influidos por las teorías de Erich von Däniken.

En Marvel ya hemos dicho que los jóvenes guionistas que se fueron incorporando para cubrir el hueco de un Stan Lee cada vez más centrado en su labor como editor dotaron de nuevas perspectivas a los héroes clásicos. Tal fue el caso de Gerry Conway en *The Amazing Spider-Man* , donde añade a las aventuras del arácnido un tono de drama y comedia adolescente muy interesante, y se atreve, en su búsqueda de verosimilitud, incluso a matar a la novia del héroe, Gwen Stacy. Por su parte, un jovencísimo Steve Gerber creaba a Howard el Pato, un personaje insólito, protagonista de una serie humorística en la que tenía cabida la crítica social más ácida que podía encontrarse en un *comic-book* de la época.

Pero si hay que detenerse con más calma en una serie, esa es *X-Men* . En los primeros años de la década, la serie se limitaba a reeditar números antiguos de lo que en su momento fue una serie secundaria creada por Lee y Kirby, que pese a su funcionamiento rutinario tenía en sus páginas un gran concepto: los mutantes, temidos y odiados por la humanidad por ser el siguiente paso de la evolución destinado a desbancarnos. Las bajas ventas habían hecho que Stan Lee decidiera dejar de producir nuevo material, y, de hecho, se estaba planteando dar carpetazo definitivo a la cabecera. Pero finalmente se le dio una oportunidad en forma de relanzamiento, a manos del guionista Len Wein y el dibujante Dave Cockrum. En el número especial *X-Men Giant Size* , ambos crean un grupo de mutantes completamente nuevo. De los antiguos X-Men sólo quedará Cíclope. El resto, o bien son villanos reformados como Banshee y Fuego Solar, personajes de nuevo cuño como Rondador Nocturno, Tormenta y Coloso, o un secundario que había aparecido en la serie de Hulk: Lobezno. Tras el éxito de ese primer especial se reactivó la serie regular, ya con Chris Claremont como guionista. Primero con Cockrum y después y sobre todo con el joven dibujante canadiense John Byrne, creó el canon que rigió la mayor parte de las series de superhéroes durante un par de décadas. *X-Men* era un carrusel de aventuras imparable, que llevó a los protagonistas a todos los rincones del universo Marvel. Pero, además, Claremont desarrolló a sus personajes de una manera hasta ahora nunca vista, más compleja y dramática. Sus superhéroes, más que nunca, eran humanos. La serie en muchos aspectos era prácticamente un culebrón donde los lectores estaban mucho más interesados en el desarrollo de esos personajes que en las aventuras que vivían. Destacaban especialmente sus mujeres: fuertes, con carácter, con dotes de líder, poderosas. Tormenta y la recuperada Jean Grey, convertida en huésped de una entidad cósmica todopoderosa, el Fénix, fueron ejemplo de ello.

La gran estrella del título fue el misterioso y agresivo Lobezno —*Wolverine* en el idioma original—. Canadiense como Byrne, el personaje se convirtió en el favorito de los lectores por su condición de antihéroe, su pasado lleno de sombras y su fuerte carácter, siempre en choque con

el del calmado líder, Cíclope. A pesar de no ser creación suya, Claremont lo dotó de casi todos los rasgos que han hecho de él uno de los personajes más reconocibles de Marvel; de hecho, puede decirse que Lobezno es el último gran icono de la editorial.

Claremont estaría casi quince años al frente de la serie, pero su mejor etapa concluye con la marcha de John Byrne a comienzos de los ochenta. Su última gran saga, *La muerte de Fénix Oscura* , explora el poder absoluto y la corrupción que conlleva en la persona de Jean Grey, que ante la imposibilidad de controlar su inmenso poder, elige sacrificarse por el bien del universo y de las personas que ama. Era el primer suicidio que se mostraba en un *comic-book* de superhéroes.

Al margen de este género, durante la década de los setenta renacieron, tímidamente en la mayoría de los casos, algunos otros que se habían extinguido años atrás. Fue el caso de los cómics del oeste, los románticos, los bélicos y, especialmente, los de terror, el único género que, en realidad, tuvo cierta solidez. Este resurgimiento fue posible por la relajación de las normas de la Comics Code Authority, que permitía una violencia un poco más explícita que antes y abría de nuevo la puerta a los monstruos clásicos del horror, como vampiros y hombres lobo.



La tragedia golpea a los X-Men. Cubierta del número 136 de la serie, por Claremont y Byrne. ©Marvel Comics

Desde 1964, una editorial relativamente pequeña como Warren pudo recoger la antorcha de las series de terror de los años cincuenta en cabeceras como *Creepy* , un magazine de gran éxito que en su mejor momento llegó a vender tres millones de ejemplares en todo el mercado anglosajón. Publicaba la famosa Vampirella, icono sexual de su tiempo que llegó a dibujar el español José González. Las historias dibujadas por el barroco Bernie Wrightson fueron de las más populares de la revista. Pero ahora, Marvel y DC se animarán a publicar *comic-books* de terror. En la primera destacó *Tomb of Dracula* (*La tumba de Drácula*), con guion de Marv Wolfman y dibujo de Gene Colan, una puesta al día del mito del vampiro de extraordinaria calidad, donde debutó el cazavampiros Blade, que décadas más tardes saltaría al cine en una trilogía protagonizada por Wesley Snipes. Hubo, además, series dedicadas a otros monstruos: *Werewolf by Night* , *Monster of Frankenstein* o *Tales of the Zombie* . Además, se editaron series de carácter antológico donde se adaptaban relatos clásicos de terror de autores como H. P. Lovecraft. Por su parte, DC Comics lanzó, bajo la batuta del editor Joe Orlando, *House of Mistery* y *House of Secrets.* Orlando había trabajado en E. C. Comics y trasladó con éxito su estilo a los nuevos tiempos, con historias que, aunque se ajustaban a la Comics Code, tenían interés.

Pero no todos los géneros que acompañaron a los superhéroes provenían del pasado del cómic. El fenómeno editorial más importante al margen de las capas y las máscaras fue nuevo: la espada y brujería. Todo comienza con Roy Thomas, quien en 1970 ya era el guionista más prolífico de la editorial. Thomas entra en contacto con las novelas escritas por Robert E. Howard, que estaban siendo reeditadas entonces con muy buenas ventas, y le pareció que aquel material tendría mucho potencial en el cómic. Consiguió que sus jefes compraran los derechos de los personajes de Howard y el resto es historia: en octubre de 1970 aparecía el primer número de *Conan the Barbarian* (*Conan el bárbaro*). El personaje se convierte en uno de los preferidos por los aficionados y en todo un éxito de ventas. Lo tenía todo para ello: un bárbaro huraño y duro, deambulando por un mundo salvaje y brutal, enfrentado a ejércitos, monstruos y magos. Quizás fue porque apareció en un momento propicio: *El Señor de los Anillos* estaba viviendo su época de mayor popularidad, estaban empezando a aparecer los juegos de rol, y la música rock se llenaba de referencias a la fantasía y a la Edad Media. En ese caldo de cultivo de la cultura popular, Conan creció como uno de los valores fijos de Marvel, y no sólo en Estados Unidos; en España, *Conan el bárbaro* fue durante mucho tiempo la serie más vendida de Comics Forum, una de las editoras de Marvel en nuestro país, desde que apareció en los años ochenta.

Acompañando los guiones de Roy Thomas, hubo varios dibujantes que cimentaron el éxito de la serie y le dieron al héroe su aspecto definitivo. Barry Windsor-Smith fue uno de los mejores, pero el más importante es sin duda John Buscema. Antes de dibujar al bárbaro cimerio, ya había demostrado su valía en series de superhéroes como *Avengers* , pero siempre tuvo una espina clavada: no le gustaban los héroes disfrazados

en absoluto. Buscema se consideraba a sí mismo un artesano, e intentaba hacer su trabajo lo mejor posible, pero no le interesaba personalmente lo que estaba haciendo. *Conan the Barbarian* le dio la oportunidad de dibujar un material más a tono con sus gustos, y emular a su ídolo Harold Foster dibujando ambientes medievales y luchas a caballo. Buscema le da a Conan su aspecto definitivo, un hombre fuerte y compacto, de rostro sombrío y cabello negro, vestido con un taparrabos de piel y una espada siempre en la mano.



Una cubierta de *King Conan* por John Buscema. ©Robert E. Howard y Marvel Comics

El éxito de Conan motivó la aparición de otras series protagonizadas por personajes de Howard: *Kull the Conqueror* (*Kull el conquistador*) o *Solomon Kane* . Algunas editoriales intentaron replicar el fenómeno con bárbaros apócrifos, o con otros personajes de literatura fantástica ya existentes, como el Elric de Melniboné de Michael Moorcock. Sin embargo, una vez pasado el *boom* del género, sólo Conan se mantuvo en el mercado con regularidad. Su fama siguió creciendo, tanto que se lanzaron nuevas series, como el magazine *Savage Sword of Conan* (*La espada salvaje de Conan*), en blanco y negro y, al no estar sometido a la Comics Code Authority, con mayores dosis de violencia y desnudos.

III La madurez del cómic

9 El cómic independiente estadounidense

LOS PRIMEROS AUTORES ALTERNATIVOS

Tras la debacle del *underground* , podría cometerse el error de pensar que el cómic estadounidense se vio reducido, de nuevo, a su vertiente más comercial. Pero, en realidad, el *underground* había plantado una semilla que no tardó en germinar. A partir de finales de los setenta, siguiendo su ejemplo, comenzaron a surgir multitud de autores que vieron en la autoedición una vía válida para dibujar cómics al margen de las exigencias o la censura de la industria. Amparados y protegidos por nuevas editoriales, como la Fantagraphics de Kim Thompson y Gary Groth —conocidos por ser también los editores de *The Comic Journal* , una de las mejores revistas estadounidenses sobre cómics—, o First Comics, estos autores van a configurar lo que se ha llamado cómic independiente o alternativo. Estos jóvenes adoptaron el formato del *comic-book* en blanco y negro, por supuesto por una cuestión económica y de distribución, pero también porque, simplemente, así había sido todo el cómic que ellos habían conocido.

Uno de los pioneros de este nuevo cómic alternativo fue *Love and Rockets* . Nace por iniciativa de los hermanos Hernandez: Gilbert, alias «Beto», Jaime y en menor medida Mario. Estos tres hermanos californianos de origen hispano comienzan a autoeditarse en 1981 su propio fanzine, para pasar al año siguiente a ser publicados de modo profesional por Fantagraphics. *Love and Rockets* es un *comic-book* editado a imagen y semejanza de los que había entonces en el mercado, que funcionaba como una antología de los trabajos de los Hernandez. Constó de cincuenta números publicados entre 1981 y 1996, aunque recientemente han resucitado la cabecera. Influido tanto por el *underground* como por los cómics de la Marvel o incluso de Archie Comics, las historietas de Gilberto y Jaime sirvieron de modelo para muchos autores que vieron abierta una puerta a una nueva manera de hacer y publicar tebeos.

Cada uno de los dos hermanos que fueron autores principales de *Love and Rockets* desarrolló su propia saga durante años, acumulando cientos de páginas que construyen relatos impresionantes.

Comencemos con Beto. Su saga, *Palomar* , narra las historias de los habitantes de un imaginario pueblo fronterizo de México que parece estar al margen de la vida moderna. Se ha emparentado muy acertadamente *Palomar* con el realismo mágico de escritores como Gabriel García Márquez o Juan Rulfo, con los que guarda no pocos puntos en común en su tono narrativo y en su ambientación, así como en

el protagonismo coral y la existencia de elementos fantásticos integrados en la vida cotidiana de Palomar con total naturalidad. Beto adopta una estructura totalmente libre que le permite saltar en el tiempo hacia delante y hacia atrás para ir contando pequeños relatos de sus personajes, completando así el gigantesco cuadro de *Palomar.* Entre sus protagonistas destacan las mujeres, a las que dota de personalidades complejas y caracteres fuertes, que a menudo se imponen a los habitantes varones de Palomar.



Ilustración para el primer número de *Love and Rockets* . ©Hernandez Bros

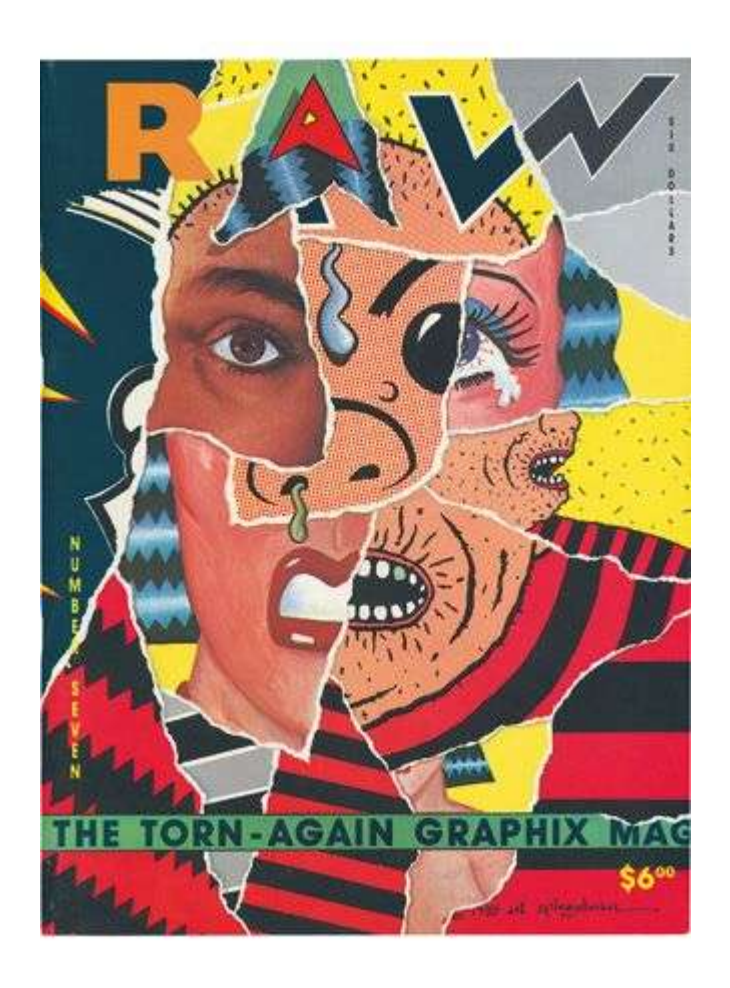
La saga desarrollada por Jaime Hernandez se conoce como *Locas* —en español en el original—. Aún inconclusa, como *Palomar* , *Locas* también cuenta con un protagonismo coral, pero la ambientación es radicalmente distinta. *Locas* nace como una curiosa mezcla entre ciencia ficción, superhéroes y lucha libre que enseguida se convierte en un *slice of life* que se centra en las vidas de sus personajes por encima de las peripecias o aventuras. Jaime ambienta la mayoría de sus historias en la costa californiana, en plena escena del postpunk de los ochenta, a pesar de ciertos elementos futuristas al principio de la saga. Otro punto en común con los cómics de su hermano es la abundancia de personajes femeninos. Sobre todo la pareja formada por Hopey Glass y Maggie Chascarrillo: son mujeres reales y tridimensionales, como no eran fáciles de encontrar en el cómic comercial del momento.

Tanto *Palomar* como *Locas* han ido recopilándose en tomos publicados por la editorial Fantagraphics, y ambos autores siguen a día de hoy publicando historias ambientadas en sus particulares universos.

Esta corriente que entronca directamente con el *underground* y que busca crear cómics adultos tuvo varios autores de calidad. El primero del que vamos a hablar aquí es quizás el más importante de ellos. Hablamos de Art Spiegelman, a quien ya habíamos mencionado en los estertores del movimiento *underground* , cuando se ocupó junto con Bill Griffith de *Arcade* . Con aquella revista intentaron, sin éxito, albergar la rama más artística y seria de un movimiento que consideraban que estaba perdiéndose en el sexo y la violencia, en la provocación por la provocación. Retomando esas intenciones, publicó durante toda la década de los ochenta, junto con Françoise Mouly, *RAW* , una nueva revista en la que intentaron dar cabida a propuestas formalmente revolucionarias y, al mismo tiempo, abrir sus páginas a colaboradores de todo el mundo, para darle un carácter internacional. Pasaron por sus páginas Mariscal (España), Muñoz y Sampayo (Argentina), Tsuge (Japón) o Joost Swarte (Países Bajos), además de los estadounidenses Charles Burns, Ben Katchor, Chris Ware o Gary Panter, entre otros. Publicada hasta 1991, *RAW* fue un excelente muestrario del cómic más vanguardista, el que, desde presupuestos totalmente alejados del tebeo comercial, experimentaba con el lenguaje del medio sin complejos. En sus páginas, además, Spiegelman publicó por entregas uno de los cómics más importantes de la historia: *Maus* .

Inspirado en los cómics *underground* que se centraban en los aspectos más cotidianos y realistas, sobre todo el *Binky Brown* de Justin Green, Spiegelman contó la experiencia de su padre en los campos de concentración nazis, a través de un recurso típicamente historietístico: los *funny animals* . En *Maus* , los judíos son ratones y los nazis gatos. La obra levantó cierto revuelo, porque se entendió que banalizaba el holocausto, que era un tema demasiado serio para los cómics. Pero Spiegelman, lejos de frivolizar, se toma su obra tan en serio que tarda catorce años en completarla. Su labor de documentación y los dilemas artísticos tuvieron la culpa. Serializada primero en *RAW* , la primera parte apareció en libro en 1986, y la segunda en 1991. El impacto de *Maus* fue enorme, tanto dentro como fuera de las fronteras del cómic. Dentro, demostró definitivamente que cualquier historia podía ser contada en viñetas. La dura historia de Vladek, padre de Art, se entremezclaba con la difícil relación entre padre e hijo y con las reflexiones y dudas del autor respecto a su propio trabajo. Nunca antes había aparecido un cómic tan complejo. Decenas de autores independientes comprendieron gracias a *Maus* que realmente era posible implicarse en un cómic tanto como en cualquier otra obra artística, y que, además, este podía plantearse en forma de libro, con una estructura cerrada e independiente de las demás obras. Y fuera del medio, demostró al público el auténtico potencial del cómic. El reconocimiento del Pulitzer que se le concedió en 1992 en la categoría de premio especial a las letras no hizo sino corroborar esto. Por todo ello, *Maus* no sólo puede considerarse una de las obras maestras del

cómic, sino también un verdadero hito que marcará el devenir del cómic adulto en las décadas siguientes y alumbrará la novela gráfica.



Séptimo número de la revista de cómic de vanguardia *RAW* . ©Art Spiegelman

Otro autor clave en los ochenta en lo que a autobiografía se refiere fue Harvey Pekar. Él supone un caso muy especial dentro del cómic: publicó sus primeras historias de la mano de Robert Crumb en revistas *underground* , y en 1976 empezó a publicar *American Splendor* , un *comic-book* donde contará su vida. Lo hará siempre con dibujantes invitados, dado su poco talento para el dibujo, de forma que se convierte en el primer guionista importante del cómic alternativo. Lo reseñable de Pekar es que su vida es la de cualquier estadounidense medio. Su trabajo de funcionario es gris y aburrido, y su rutina es completamente normal. Es experto y crítico de *jazz* , y, con el tiempo, conocerá la fama gracias al show de David Letterman y tendrá que superar un cáncer, pero la idea siempre es la misma: contar la vida tal cual es. Lo hace con la ayuda de dibujantes como el propio Crumb, Joe Sacco, Jim Woodring o Gerry Shamray. Pekar mantiene la serie de forma regular hasta 1993, aunque posteriormente volverá de forma puntual a ella. En 2003, los directores Robert Pulcini y Shari Springer Berman la llevaron al cine con una película del mismo título.

Ahora tenemos que pasar a otro de los grandes nombres de comienzos de los ochenta: Eddie Campbell. Este escocés actualmente residente en Australia comenzó a mediados de los setenta a autopublicarse sus propios cómics, pero el verdadero punto de partida para su carrera fue la publicación de *In the days of the Ace Rock and Roll Club* , en 1979. Ahí arrancó una de las obras autobiográficas más extensas de la historia del cómic, en la que Campbell se propone algo tan sencillo y tan complicado a la vez como contar su propia vida. La autobiografía ya había hecho acto de aparición en el cómic de la mano de Justin Green y *Binky Brown conoce a la Virgen María* , además de alguna de las historias cortas de Robert Crumb, pero Eddie Campbell va a dotar al género de una trascendencia y unas dimensiones inconcebibles entonces, y que servirán de modelo para muchos tebeos que vendrán tras él. Con un fino humor y una narración en tercera persona muy irónica,
Campbell narra su vida a través de un álter ego —Alec McGarry— según pasa, con la inmediatez de un diario dibujado con un estilo espontáneo pero preciso y cuidado a la vez. En los múltiples tomos que se han ido publicando —recopilados en España en los dos volúmenes de *Alec* —, vemos como el autor madura como persona y como artista, toma conciencia de su condición de tal y desarrolla sus propias teorías acerca de la historia del cómic y su dignidad como arte, conocemos su grupo de amigos de juventud, vivimos sus penurias económicas y sus dificultades laborales, su matrimonio y el nacimiento de sus hijos, a través de una historia que dura ya más de treinta años y que no acabará hasta que lo haga su vida.

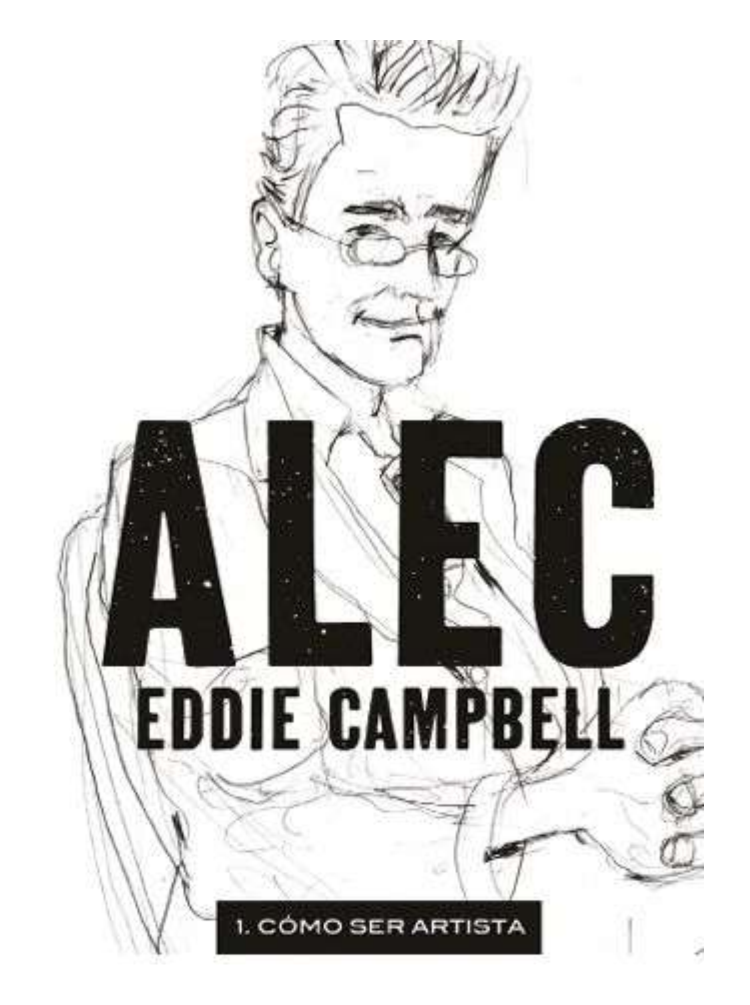


Una página de *Maus* de Art Spiegelman (Pantheon Books, 1991). ©Art Spiegelman

Esta enorme obra maestra se acompaña entre 1987 y 2001 de *Bacchus* (Baco), la respuesta de Campbell a los cómics de superhéroes protagonizada por personajes de los mitos clásicos, como el propio Baco que da nombre a la serie, o Teseo. Además, fue autor junto con Alan Moore de *From Hell* .

Otro autor interesante de las islas británicas es Bryan Talbot. En su juventud fue uno de los impulsores de la escena *underground* inglesa, y su primera serie de importancia fue *The Adventures of Luther Arkwright* (Las aventuras de Luther Arkwright), una saga que mezclaba elementos de géneros muy diferentes, y que le puso en el punto de mira de la industria estadounidense en los ochenta, con la que colaboró en momentos puntuales —por ejemplo, en cómics de *The Sandman* con el guionista Neil Gaiman—. Con Dark Horse, una editorial de la que hablaremos a continuación, serializó una de sus obras más conocidas, con la que giró a la temática social: *The Tale of One Bad Rat* (Historia de una rata mala), un alegato contra los abusos sexuales en la infancia. En los últimos años ha mantenido su actividad en el cómic, con la serie *Grandville* y con la que posiblemente sea su obra más experimental y ambiciosa: *Alice in Sunderland* (Alicia en Sunderland), un ensayo

dibujado con técnicas diversas que profundiza en las figuras de Lewis Carroll y Alice Lidell, y su relación con Sunderland.



Portada del primer volumen recopilatorio de *Alec* en castellano (Astiberri, 2010). ©Eddie Campbell

GÉNEROS CLÁSICOS, MIRADAS ALTERNATIVAS

Tras la estela del *underground* , pero también del *Love and Rockets* de los hermanos Hernández, durante finales de los setenta y los ochenta surgió en Estados Unidos toda una corriente de autores independientes que no estaban reaccionando contra los géneros establecidos en el cómic comercial. No rechazan toda la tradición previa del *comic-book* sino que parten de ella en menor o mayor medida. Pero la gran industria no tiene espacio aún para ellos y sus propuestas o, simplemente, prefieren trabajar en sus propios personajes y controlar los derechos de autor de los mismos, algo inconcebible en aquel momento en DC o Marvel.

Uno de estos cómics alternativos fue *Cerebus* , de Dave Sim. Comenzó a publicarse en 1977 y arranca como una parodia de Conan: se trata de un cerdo hormiguero bárbaro que vive en un mundo de espada y brujería deformado por el humor de Sim. Pero en poco tiempo el autor

comenzó a usar la serie como plataforma para expresar su visión de la sociedad, la política o la religión. Organizada en grandes arcos argumentales, *Cerebus* deja de ser una parodia al uso y se transforma en una sátira. *Alta sociedad* o *Iglesia y Estado* , dos de las sagas más recordadas, son lecturas densas y arduas, donde Sim no sólo expone sus teorías, sino que también experimenta con el lenguaje del cómic.

Sim concibió la serie como una gran saga de trescientos números, y cumplió con ello. El último cómic de *Cerebus* se publicó en 2004, ya lejos de su momento de mayor éxito y tras una deriva motivada por las propias circunstancias vitales de Dave Sim, que lo llevan a polémicas posiciones morales y a cargar contra el agnosticismo y el feminismo.

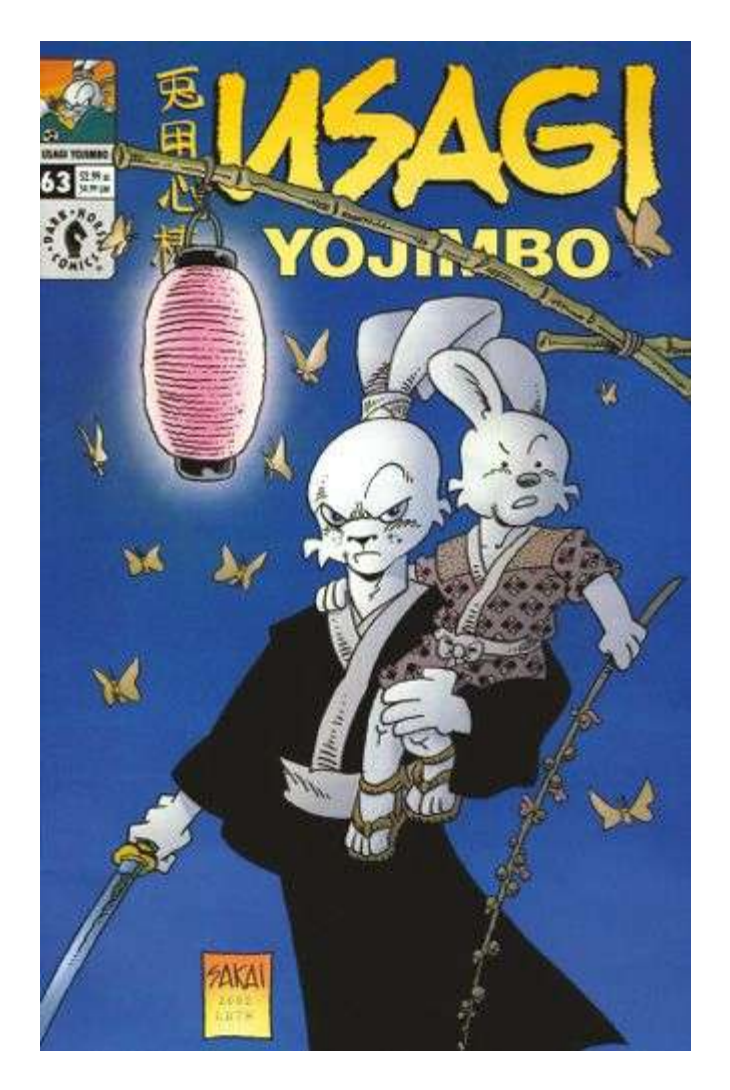
También como parodia de Conan nació *Groo the Wanderer* (*Groo el errante* o *Groonan el bárbaro* en España), creado por el español —aunque criado en México— Sergio Aragonés y con guiones de Mark Evanier. Groo es un bárbaro simple y tirando a tonto, de apetito insaciable, que vive absurdas aventuras en un mundo fantástico poblado por los habituales brujos, sacerdotisas y guerreras de escueta vestimenta. Lo acompaña a todas partes el perro Rufferto, que ve a Groo como un héroe sin tacha. La serie se ha mantenido de un modo u otro hasta ahora, publicada por diferentes editoriales, pero siempre en manos de Aragonés y Evanier.

Otra serie que comienza a finales de los setenta inspirada en la fantasía heroica es *Elfquest* . Creado por Wendy y Richard Pini, el cómic presentaba un mundo primitivo habitado por razas fantásticas, entre las que estaban varias tribus de elfos. Entre 1978 y 2007, ambos desarrollaron una novela río monumental que retorcía los tópicos de Tolkien e incorporaba diversas influencias, incluso del manga que entonces estaba empezando a ser importado a Estados Unidos Paralelamente, se publicaron varias novelas en prosa y un juego de rol basado en el mundo y los personajes de *Elfquest* .

Scott McCloud es hoy en día conocido por su papel de teórico del cómic, que le ha llevado a publicar varios estudios sobre el medio, como el imprescindible *Understanding comics* (*Entender el cómic*). Pero antes de eso se sumó a la corriente alternativa publicando a partir de 1984 *Zot!* , una serie sobre un superhéroe con la que pretendía recuperar la inocencia perdida en el género. Paradójicamente, *Zot!* , cuyo protagonista es un héroe *blanco* , puro e ingenuo, de clara inspiración retro, acaba en sus últimos números abandonando la acción fantástica y entrando en el terreno del *slice of life* al abordar cuestiones como el fin de la adolescencia, la madurez y el sexo con una naturalidad imposible de encontrar en los cómics de superhéroes coetáneos.

Otra serie que mezcla géneros e influencias es *Usagi Yojimbo* , del japonés estadounidense Stan Sakai. La saga del conejo samurái Miyamoto Usagi da comienzo en 1984 y llega hasta nuestros días, y en ella Sakai recrea el Japón feudal que vemos en mangas como *Lobo solitario y su cachorro* , pero protagonizado por animales

antropomórficos. Con el tiempo, la serie pasó a publicarse en Dark Horse, aunque Sakai siempre ha retenido los derechos. Hasta la fecha se han publicado veintiséis recopilatorios de las sagas de *Usagi Yojimbo* , en las que se han ido presentado personajes como Cabra Solitaria y su hijo, Mariko o la ladrona callejera Kitsune, al tiempo que se profundiza en el pasado del protagonista o se cuentan historias paralelas.



Una portada de *Usagi Yojimbo* en la etapa publicada por Dark Horse. ©Stan Sakai

Por último, vamos a detenernos en unos personajes hoy archiconocidos: nada menos que las Tortugas Ninja. Creada en 1984 por Kevin Eastman y Peter Laird, *Teenage Mutant Ninja Turtles* presentaba a cuatro galápagos mutados genéticamente y nombrados en homenaje a cuatro genios del Renacimiento: Leonardo, Rafael, Donatello y Michelangelo. La serie nace inspirada por el *Cerebus* de Sim y como parodia de *Daredevil* , que entonces estaba revolucionando el género superheroico de la mano de un joven Frank Miller, al que pronto dedicaremos unos párrafos. El verdadero éxito mundial les llegó a sus autores con la serie de animación que se estrenó a comienzos de los noventa, que desató una auténtica locura alrededor de las Tortugas, convertidas, eso sí, en un producto infantil edulcorado, frente al cómic original, mucho más

oscuro y violento. Sus tebeos se han seguido publicando hasta la actualidad, bajo diferentes sellos editoriales.

DRAWN & QUARTERLY

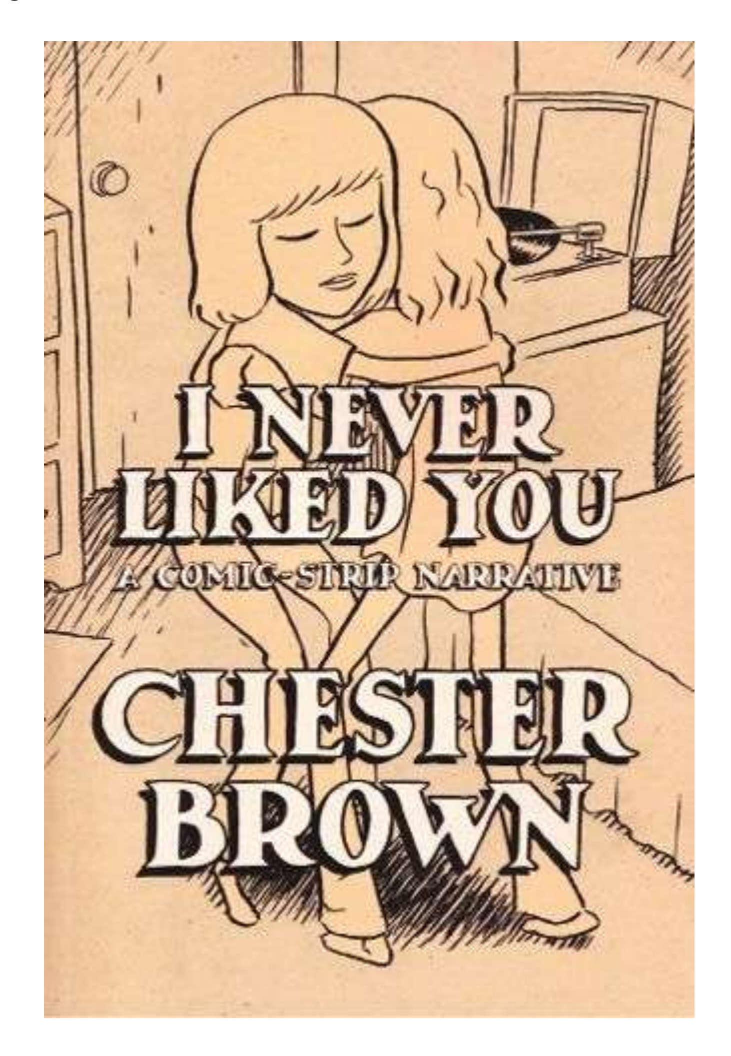
Durante los años ochenta, esos nuevos aires que estaban surgiendo en el cómic estadounidense se extenderían a todo el mundo, empezando, por pura cercanía geográfica, por Canadá. Allí encontramos varios autores que son fundamentales para entender la evolución del cómic en los últimos tiempos, y que comparten una serie de características estilísticas y temáticas.

Julie Doucet, natural de Montreal y francófona, leyó durante su infancia los clásicos de la BD y la revista *Pilote* . Tras estudiar en un colegio de monjas, cursó Bellas Artes en Nueva York, y en 1987 decidió comenzar a autoeditarse sus propios cómics. Doucet trataba temáticas cercanas a las del *underground* , en historias llenas de violencia, sexo y situaciones sórdidas. Pero además fue una pionera de la autobiografía, sobre todo cuando empiece a publicar su *comic-book Dirty Plotte* con Drawn & Quarterly. Su mejor historia en este género es *My New York Diary* (*Diario de Nueva York*), donde cuenta su complicado primer año en la ciudad.

Chester Brown empezó a trabajar en el cómic a comienzos de los años ochenta con *Yummy Fur* , un *comic-book* autoeditado donde va serializando sus historias, y se convertirá en una de las figuras más destacadas del cómic alternativo. Uno de sus primeros trabajos fue *Ed, the happy clown* (*Ed, el payaso feliz*), una historia en la que Brown mezclaba vampiros con viajes dimensionales, cierta crítica social y política y mucha escatología, y que remitía directamente al *underground* más genuino. Sus siguientes historias cambiarán radicalmente de registro y se acercarán a la autobiografía, donde Brown creará algunas de sus mejores obras. *The Playboy* (*El Playboy*) y *I never liked you* (*Nunca me has gustado*). En ellas se muestra como un autor ya maduro, con todos sus rasgos definidos: historias herméticas, llenas de silencios, un dibujo basado en su trazo limpio y una habilidad especial para abordar temas tan incómodos como la relación con sus padres, los primeros amores o sus prácticas onanistas. Tras cerrar *Yummy Fur* , editará por entregas otro de sus grandes tebeos, *Louis Riel* , una apasionante biografía sobre un líder nacionalista de Quebec. Sus últimas obras no podrían ser más originales: por un lado, adaptaciones al cómic de los evangelios del Nuevo Testamento; por otro, una crónica de sus experiencias como cliente de prostitutas: *Paying for it* (*Pagando por ello*), una de sus mejores novelas gráficas, que termina de situarlo en lo más alto del panorama actual.

Joe Matt es el único de este grupo de autores nacido en Estados Unidos, aunque ha vivido largas temporadas en Canadá. Muy inconstante como autor, Matt ha publicado sólo un puñado de números de su cómic,

Peepshow , entre 1992 y 2006. En él cuenta experiencias con un tono mucho más humorístico que el de Brown, poniéndose en ridículo y mostrándose a sí mismo como un individuo insoportable y patético, en la línea de lo que hace Robert Crumb en muchos de sus tebeos. Aunque ha dibujado historias ambientadas en su infancia, sobre todo se centra en su vida como adulto y en sus excentricidades, sus problemas para encontrar novia… Muchas veces Matt escribe sobre el propio proceso de realización de sus cómics, lo que convierte *Peepshow* en un curioso y desenfadado ejercicio metaliterario.



Cubierta para la edición del tomo de *Nunca me has gustado* de Chester Brown (Drawn & Quarterly, 1994). ©Chester Brown

Por último, tenemos a Gregory Gallant, más conocido por su seudónimo: Seth. También canadiense, comenzó serializando sus historias en el *comic-book Palooka-ville* , historias que después serán editadas como novelas gráficas. Seth se mueve entre la autobiografía y la ficción, siempre con una mirada reflexiva y nostálgica, con un estilo de dibujo inspirado en sus admirados dibujantes de *The New Yorker* , la veterana revista estadounidense. La primera obra que Seth publica en tomo es también uno de sus mejores trabajos: *It's a good life, if you don't waken* (*La vida está bien si no te rindes*). Es una obra de referencia del cómic alternativo, en la que Seth construye una falsa autobiografía, una búsqueda ficticia de un antiguo dibujante de *The New Yorker* . Por el

camino, dispersa reflexiones sobre la vida y los tiempos modernos, relaciones amorosas y amistosas se mezclan con maestría y saber hacer para conformar una obra redonda y muy evocadora. El resto de su obra incide en estos temas, como, por ejemplo, la aún inconclusa *Clyde's Fans* (*Ventiladores Clyde*), y sobre todo la excelente *George Sprott (1894-1975)* , la biografía de un ficticio presentador de televisión local canadiense, serializada previamente en *The New York Times Magazine* . Sus últimos cómics están intensamente influidos por el trabajo de Chris Ware, un autor del que pronto tendremos que dar cuenta, y suponen un cambio de registro gráfico en Seth, aunque su gran tema, el pasado y la nostalgia del mismo, sigue vertebrando sus creaciones.

Estos cuatro autores tienen algo más en común: formaron el «núcleo duro» de la editorial Drawn & Quarterly cuando esta fue fundada en 1991 por Chris Oliveros. Julie Doucet y Chester Brown pasaron a publicar sus *comic-books* en ella, y Matt y Seth iniciaron los suyos ya bajo su sello. La editorial se ha convertido en referencia ineludible de la novela gráfica, y ha publicado, al margen de a sus autores fetiche, a otros grandes del cómic actual como Adrian Tomine, Chris Ware o Jason Lutes, e incluso traduce a autores extranjeros como David B. o Yoshihiro Tatsumi.

10 Los ochenta, década de cambios

SUPERHÉROES EN LOS OCHENTA: LA MADUREZ DEL GÉNERO

Mientras tanto, el cómic comercial estadounidense vivía una época de cambios profundos, tanto a nivel creativo como empresarial. La edad media de los lectores de Marvel y DC, que ya había ido creciendo durante los setenta, sigue aumentando, mientras que las ventas descienden. Los cómics, poco a poco, van dejando de ser un entretenimiento barato y casi universal entre los niños estadounidenses, al perder la batalla contra el cine, la televisión y los recién nacidos videojuegos. El mercado se va empequeñeciendo y se agarra, cada vez más, a un grupo de aficionados activos, coleccionistas acérrimos que compran un gran número de series al mes.

Esto tuvo como consecuencia que la industria se vio obligada a modificar su sistema de distribución para optimizarlo: el tradicional quiosco pierde poco a poco su importancia como punto de venta principal y deja paso a las tiendas especializadas en cómic, librerías donde un aficionado podía encontrar no sólo todas las series del mercado, sino también un gran stock de números atrasados y *merchandising* de todos sus personajes favoritos. Para exprimir este punto de venta al máximo, las grandes distribuidoras idean el *direct market* , o mercado de venta directa, que consiste en ofrecer los productos con un margen de beneficios mayor a las librerías, además de otras ventajas, a cambio de eliminar la posibilidad de devolver los ejemplares invendidos. De esta manera, las editoriales aceptaban que el mercado se había reducido para siempre, pero se aseguraron unos mínimos sostenibles. De todas formas, aún era una época de bonanza, que además trajo cierta madurez al género de los superhéroes. Conscientes de que su público ya no eran chavales de diez o doce años, los creadores y editores se sintieron con más libertad para tratar determinadas temáticas y hacer evolucionar a sus personajes.

En Marvel apareció una nueva generación de autores, por ejemplo, Roger Stern, que llevó a los Vengadores y a Spider-Man a exitosas etapas. Walter Simonson, primero como autor completo y después con Sal Buscema al dibujo, renovó por completo *Thor* , con una sucesión de sagas épicas a medio camino entre la fantasía heroica y los superhéroes que se convirtió en un clásico y una de las etapas más sólidas y coherentes de la historia de la editorial. Pero la serie estrella continuó siendo *Uncanny X-Men* , aún con Chris Claremont pero ya sin John Byrne, que se encargó como autor completo de una célebre etapa de *Fantastic Four* . Claremont siguió construyendo durante toda la década la saga del equipo mutante, centrándose en personajes como Lobezno y

Tormenta, sobre todo, pero también trayendo a otros nuevos. Además de la serie principal fueron apareciendo otras derivadas, llamadas *spin-offs* en el argot de la industria, que consolidaron toda una línea editorial de tremendo éxito.

Secret Wars fue uno de los mayores éxitos de Marvel en los ochenta. Publicada en 1984, esta serie de doce números se convirtió en un éxito de ventas brutal, y dio pie a una interminable lista de *cross-overs* , es decir, cruces de series en las que diferentes personajes compartían protagonismo. Jim Shooter, editor en jefe de Marvel, fue su principal impulsor y guionista, y junto con el dibujante Mike Zeck creó una saga llena de acción en la que la mayoría de los héroes de Marvel luchaban contra los principales villanos en un planeta lejano creado por el Todopoderoso, una misteriosa entidad casi divina. *Secret Wars* demostró que Shooter era un editor con un gran olfato para el mercado, aunque su personalidad y manera de trabajar con los autores le granjearon no pocos enemigos, entre ellos varios de los autores más importantes, que acabaron por abandonar el barco de Marvel.

Mientras tanto, en la otra acera del *mainstream* , DC Comics luchaba por no perder terreno frente a su principal rival. Durante la década anterior se había intentado dotar al universo de ficción de la misma coherencia y continuidad de que gozaba el de Marvel, pero para cuando llegaron los ochenta se habían superpuesto tantas historias y versiones de sus superhéroes que ni el fan más experto podía desenredar esa madeja. En 1980, una de las series punteras de DC era *Teen Titans* (Jóvenes Titanes), de Marv Wolfman y George Pérez, quizás la serie de grupo de héroes más influyente de su época junto con *X-Men* . Siguiendo su modelo narrativo moderno y actual, la editorial encarga a los mismos autores una serie limitada que responda comercialmente al éxito de *Secret Wars* y que al mismo tiempo ordene el galimatías de mundos alternativos y versiones apócrifas que diferentes editores y guionistas habían ido sacándose de la manga. El resultado fue *Crisis on Infinite Earths* (*Crisis en las tierras infinitas*), que apareció en 1985 con el objetivo de ser un nuevo punto de partida sencillo, para que pudieran engancharse nuevos lectores, y también para que a los autores les resultara más fácil su trabajo. La serie de doce números es un desfile interminable de todos los personajes de DC, algunos de los cuales mueren durante la aventura, como el primer Flash o Super Girl.



Uno de los doce *comic-books* que formaban parte de *Secret Wars* . ©Marvel Comics

A partir de la *Crisis* , el universo DC se reordena y parte de cero contando con reputados autores que tienen como misión establecer nuevos orígenes y trasfondos para los superhéroes. Por ejemplo, John Byrne, recién salido de Marvel, fue el encargado de relanzar *Superman* . Byrne quiso volver a los orígenes del personaje y eliminar ciertos elementos de su mitología que habían ido apareciendo durante los años previos, como el Superperro, las kriptonitas de colores o la Fortaleza de la Soledad. Otras series interesantes de esta época fueron la *Wonder Woman* de George Pérez, la humorística *Justice League of America* de Keith Giffen y J. M. DeMatteis o las series de Batman editadas por Dennis O'Neil.

Sin embargo, los cómics más importantes —e interesantes— publicados por DC serán otros muy diferentes, nuevos proyectos y conceptos desarrollados por autores recién llegados al género, como veremos.

Pero antes, tenemos que volver a cruzar de acera y ver qué se cocía en las oficinas de Marvel en este sentido, en el de los conceptos novedosos. Se creó un nuevo formato, bautizado como Marvel Graphic Novels (Novelas Gráficas Marvel): cómics de lujo, de tamaño mayor que el

comic-book , con contenidos no sometidos a la Comics Code. Además, estamos en una época de lucha por parte de los autores para conseguir mejores condiciones laborales, como la devolución de sus originales y un reparto de beneficios y *royalties* más justo. Entre eso y las posibilidades cada vez mayores para publicar en editoriales más pequeñas o incluso autoeditarse, tanto Marvel como DC crearon sellos para los proyectos propios de sus autores en los que retendrían los derechos sobre los mismos, como forma de evitar su fuga. La primera novela gráfica de Marvel, de 1982, fue un cómic histórico: *The Death of Captain Marvel* (La muerte del Capitán Marvel). Obra de Jim Starlin, guionista y dibujante que había desarrollado durante los setenta todo el potencial del lado cósmico de Marvel, presenta a un viejo héroe que sucumbirá no en combate, ni víctima de sus enemigos, ni en un sacrificio heroico, sino en la cama, vencido por un cáncer incurable. Todo un golpe de realidad completaba de alguna forma ese giro que Stan Lee inició en los sesenta bajo la máxima de «superhéroes con superproblemas», cuyo impacto fue tal que a día de hoy el Capitán Marvel es prácticamente el único héroe de Marvel al que nadie se ha atrevido a resucitar.



Una de las imágenes más icónicas de las *Crisis en las tierras infinitas* de Wolfman y Pérez. ©DC Comics

El mismo Starlin inició en el mismo año *Dreadstar* , una odisea cósmica con personajes propios, que se publicó en el recién creado sello Epic Comics, una división de Marvel donde también se publicaría, entre otros, el *Groo* de Sergio Aragonés y Mark Evanier.

Otro autor en el que merece la pena detenernos es Bill Sienkiewicz. Comenzó su carrera en Marvel a finales de los setenta siguiendo el modelo realista y grandioso de Neal Adams, pero pronto desarrolló su propio estilo totalmente rupturista con la tradición del género. Expresionista, sucio, de trazo furioso y experimentos radicales, Sienkiewicz era odiado y amado por los fans a partes iguales, primero en *Moon Knight* y luego en *The New Mutants* , aunque su inquietud autoral lo acabó llevando lejos de los superhéroes, en busca de proyectos personales como la extraña novela gráfica *Stray Toasters* .

Si hubo en aquellos momentos un autor con conciencia de serlo, ese fue Frank Miller. Nacido en Maryland, con poco más de veinte años se presenta en Nueva York con la intención de convertirse en historietista y las ideas muy claras: lo que él quiere hacer son historias de género negro. Pero el mercado *mainstream* de finales de los setenta sólo tiene sitio para una cosa: superhéroes. Miller acaba realizando algunos trabajos alimenticios en Marvel y DC, hasta que en 1979 se convierte en el dibujante fijo de *Daredevil* , guionizada en aquel entonces por Roger McKenzie. Poco después, tras la marcha de este, Miller propone encargarse también del guion. La respuesta de sus editores es afirmativa, lo que puede parecer arriesgado, aunque no lo fue tanto si tenemos en cuenta que *Daredevil* era una colección más que secundaria al filo de la cancelación. El resultado de aquella decisión fue que Miller dio rienda suelta a su talento y creatividad, y convirtió la cabecera en algo absolutamente histórico. Con Klaus Janson entintándole, revolucionó las férreas reglas narrativas del *comic-book* , e introdujo por primera vez la influencia de los mangas que devoraba en los cómics de superhéroes. Daredevil se vuelve un héroe sombrío, que se enfrenta a la Mano, una organización secreta de ninjas, y a Kingpin, uno de tantos enemigos de Spider-Man convertido ahora en un poderoso e intocable señor del crimen de Nueva York. Miller reinventó el origen de Daredevil y presentó a Elektra, la inolvidable asesina de destino trágico que marcará para siempre la vida del héroe.

Si *Daredevil* fue importante no fue sólo por las historias que Miller contó, sino también porque partían de un concepto de autoría prácticamente inédito hasta entonces. Más allá de que fueran tebeos de Daredevil, aquellos eran *tebeos de Miller* , donde este trataba los temas que acabarían siendo constantes en su carrera: la caída en desgracia y posterior redención del héroe, el sacrificio heroico, la justicia… Su etapa terminó en 1983, aunque poco después regresó, esta vez dejando el dibujo en manos de David Mazzucchelli —autor, años después, de una adaptación al cómic de *Ciudad de cristal* de Paul Auster, junto con el guionista Paul Karasic—, para rematar el ciclo de Daredevil con *Born*

Again , una de las mejores historias que se han publicado jamás con el sello de Marvel.

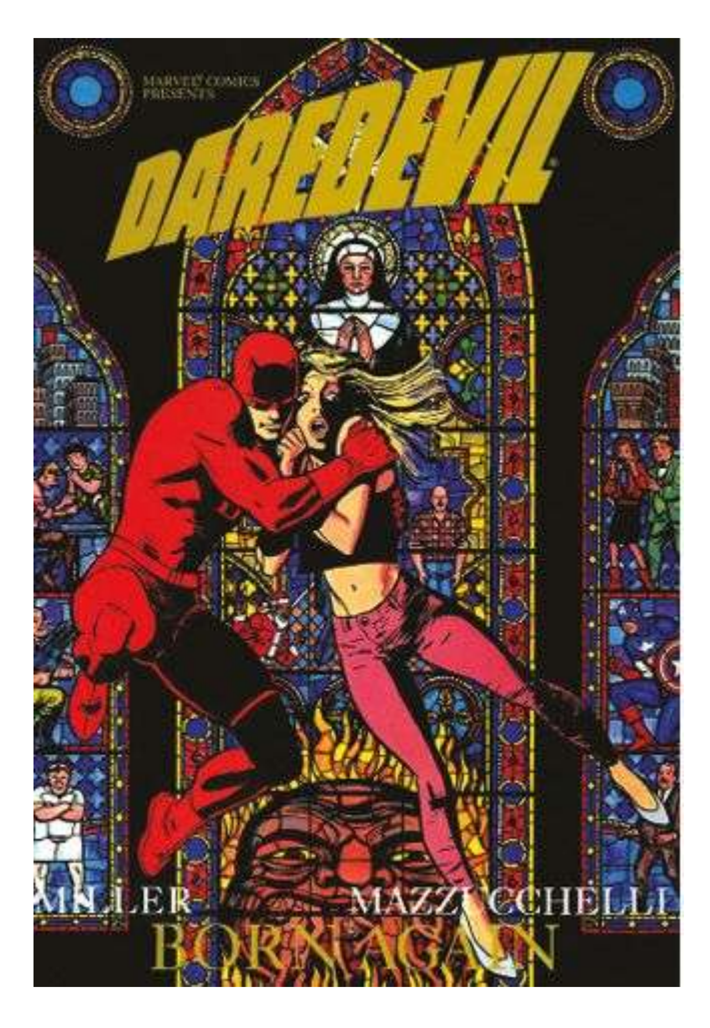


Ilustración para el recopilatorio de *Daredevil: Born Again* , obra de David Mazzucchelli. ©Marvel Comics

Tras *Daredevil* , Miller marchó a DC, atraído por la posibilidad de realizar cómics cuyos derechos de autor le pertenecieran. Así nacería *Ronin* , una serie limitada fuertemente influida por el manga y el trabajo de autores europeos que Miller admiraba.

Pero lo más importante de su trabajo en DC fueron sus historias de Batman. Tras las *Crisis en tierras infinitas* , DC buscaba reorientar a sus principales figuras con enfoques más acordes con los tiempos. En el caso de Batman, parte de ese enfoque se consiguió con el proyecto que Frank Miller les presentó en 1986: *The Dark Knight Returns* (*El regreso del señor de la noche*). Era una historia crepuscular en la que un Bruce Wayne casi anciano y retirado volvía a vestir el traje de Batman para enfrentarse a una ola de crímenes en Gotham City y al regreso de su mayor enemigo, el Joker. Aunque finalmente acaba luchando contra Superman, convertido en símbolo del gobierno corrupto del país. Este futuro oscuro es el escenario perfecto para que Miller reflexione acerca de la naturaleza del héroe y vuelva a las raíces más puras del género, no a través del homenaje o la imitación, sino con un aspecto nuevo y brillante, aunque recubierto de una violencia cruda y más realista. El

tono de la historia de Miller pudo ser mucho más adulto, dado que debido a su formato no tuvo que ser aprobada por la Comics Code Authority. El resultado fue un éxito total, que trascendió los márgenes del *fandom* y obtuvo una repercusión inusitada en los medios de comunicación.



Frank Miller reinventó a Batman en *The Dark Knight Returns* . ©DC Comics

Junto con Miller, la figura clave de la revolución en el cómic estadounidense fue Alan Moore, que paradójicamente es inglés y comenzó su carrera en editoriales de su país. Nacido en Northampton en 1953, a finales de los setenta Moore era un hombre casado que provenía de una familia de clase baja, que no había podido terminar su formación escolar y había sido un autodidacta convencido. Atraído por el punk, el anarquismo y la corriente contracultural que en la Gran Bretaña de Margaret Thatcher se oponía desde la marginalidad a la cultura oficial, Moore comenzó a publicar en fanzines y revistas musicales, incluso dibujando sus propias tiras. Pero llegó un momento en el que la necesidad económica le hace plantearse iniciar una carrera como escritor de cómics. En 1980 publicó su primera historia en *2000 AD* , una revista de ciencia ficción que se había convertido en un vivero de talentos del cómic inglés. Su producción en Gran Bretaña incluye *Captain Britannia* (*Capitán Britania*) para la división inglesa de Marvel

Comics, *DR and Quinch* o *The Ballad of Halo Jones* (*La balada de Halo Jones*), pero destacan por méritos propios dos obras que realizó de forma simultánea: *Marvelman* y *V for Vendetta* (*V de Vendetta*).

Marvelman —más tarde *Miracleman* por problemas de derechos— comenzó a aparecer serializada en la revista *Warrior* en 1982. Con dibujos de Garry Leach y después Alan Davis, la serie se desarrollaba entre el homenaje y la deconstrucción del concepto de superhombre, especialmente del que fue el primero de todos: Superman. En las páginas de *Marvelman* , Moore fue poniendo a punto algunos de sus temas recurrentes que explotaría en obras posteriores: la corrupción del poder, la naturaleza del hombre, y la relación entre ficción y realidad.

Al mismo tiempo publicaba junto con el dibujante David Lloyd en la misma revista una de sus obras más famosas: *V for Vendetta* . En ella presenta una Inglaterra futura y distópica con ecos orwellianos, gobernada por un autoritario gobierno de corte fascista que controla todos los aspectos de la vida de sus ciudadanos. En este mundo gris, claro reflejo de la opinión que Moore tenía del gobierno Thatcher, surge V, en parte justiciero romántico y en parte sádico terrorista. V lleva la máscara de Guy Fawkes, el famoso conspirador católico del siglo XVII que intentó volar el Parlamento. La obra es un alegato a favor del anarquismo y la revolución que impactó por su incómodo mensaje y su alejamiento de lo que se había venido haciendo en el cómic comercial hasta entonces. Cuando *Warrior* tuvo que cerrar, Moore y Lloyd siguieron publicando la serie hasta su final en DC Comics. En 2006 se produjo una adaptación cinematográfica que sustituía el perturbador concepto de anarquismo por una más digerible y ambigua «libertad», lo cual no impidió que se reactivara el interés por la obra original y su significado, hasta el punto de que el conocido grupo antisistema Annonymous ha adoptado la máscara de Guy Fawkes como símbolo de sus acciones.

En 1984, al mismo tiempo que sigue colaborando en publicaciones inglesas, Moore dio el salto al otro lado del Atlántico, concretamente a DC Comics. Su llegada a la veterana editorial supuso un impacto indiscutible, y abrió la puerta a otros muchos autores británicos. El primer trabajo de Moore fue *The Saga of Swamp Thing* (*La Cosa del Pantano*), personaje creado por Len Wein y el reputado dibujante Bernie Wrightson en pleno *revival* de los cómics de monstruos durante los setenta. Moore reinventó al personaje modificándolo a su gusto. Hasta entonces, la Cosa del Pantano era un científico llamado Alec Holland que, víctima de un accidente, se convierte en un ser mitad humano y mitad vegetal. En manos de Moore, sin embargo, se descubre que, en realidad, Holland murió en esa explosión y la Cosa del Pantano es, en verdad, un ser vegetal que cree ser humano. La acción típicamente superheroica quedará arrinconada a favor de un terror gótico, más psicológico que explícito. Alan Moore permanecerá en la serie hasta 1987, junto con los excelentes dibujantes Stephen Bissette y John Totleben, que aportaron la ambientación perfecta a sus historias. Los tres dan rienda suelta a todo tipo de experimentos narrativos, y

también tratarán varios temas inexplorados en el cómic estadounidense comercial: la ecología, los maltratos a menores, las drogas, la magia, la vida y la muerte.

En las páginas de *La Cosa del Pantano* , Moore creó a uno de los personajes más interesantes de los ochenta: John Constantine. Se trata de un mago posmoderno que no hace magia, una especie de Merlín que guía a la Cosa del Pantano y que en lugar de túnica y barba blanca tiene una gabardina y el rostro del cantante Sting. Es un golfo encantador, un cínico fumador compulsivo de turbulento pasado capaz de sacrificar lo que sea necesario, incluyendo a sus amigos, para hacer lo que debe hacerse. Con esos mimbres, no sorprende que pasara de secundario de lujo en *Swamp Thing* a protagonista de su propia cabecera: *Hellblazer* .

Alan Moore se acabó convirtiendo en el guionista de moda en el mercado estadounidense. Realizará varias historias de Superman y *The Killing Joke* (*La broma asesina*), protagonizada por Batman, trabajos que, aunque no estén entre sus obras maestras, contribuyen a su fama de guionista meticuloso, amante de las historias complejas, con múltiples lecturas y un enfoque decididamente más adulto. Todo ello explotará a lo grande en una de sus mejores obras: *Watchmen* .

Watchmen , publicada entre 1986 y 1987 con dibujos de Dave Gibbons, es una maxiserie de doce números que en su origen iba a ser la llave para abrirles la puerta del universo DC a los personajes de la editorial Charlton, cuyos derechos habían sido adquiridos por DC años antes. Pero pronto queda claro que las ambiciones de los autores desbordan esa idea y el editor les da vía libre para crear algo totalmente diferente. También deciden editarla con un papel de mayor calidad y sin los habituales anuncios que llenaban las páginas interrumpiendo las aventuras de los héroes enmascarados. Los viejos personajes de la Charlton son descartados y Moore idea un nuevo plantel que, inspirándose en ellos, es otra cosa completamente diferente. *Watchmen* , como historia, es todo lo que han dicho los críticos: una sátira posmoderna del género de superhéroes, un *whodunit* más o menos al uso, un intento de plasmar un mundo con superhéroes plausible, una distopía política. Pero es también, y sobre todo, un tratado acerca del lenguaje del cómic, un compendio de recursos narrativos, llevado prácticamente hasta la obsesión creativa por Moore, Gibbons y el colorista John Higgins.

Al margen de su indiscutible valor artístico, el impacto de *Watchmen* en el mercado fue enorme. Junto con *The Dark Knight Returns* de Frank Miller y *Maus* de Art Spiegelman, fue el tebeo que llamó definitivamente la atención de los medios no especializados sobre lo que se estaba cociendo en el cómic. De repente, los superhéroes se hacían adultos, y eran vehículo para reflexiones adultas. Moore consiguió llegar al público no habitual, y demostró que en el *mainstream* podía y debía haber espacio para la voz autoral más genuina.

Lamentablemente, su espíritu fue rápidamente vulgarizado y pervertido. Primero porque el atrevimiento de Moore con personajes creados ex profeso no era siquiera imaginable con las rentables franquicias de Marvel y DC. Y porque autores menos capaces entendieron como pudieron o quisieron de qué trataba *Watchmen* y qué la hacía una obra diferente. Se quedaron con lo superficial, con los personajes violentos y la ambientación oscura, con el narrador en primera persona, que sin la habilidad necesaria se volvía pueril. El resultado fue la corriente *grim and gritty* (literalmente, sombrío y áspero), que convertía a los superhéroes en personajes violentos y torturados, con métodos tan expeditivos como los de los villanos que combatían, y con una calidad artística a mucha distancia de la que ofrecieron sus antecesores. A pesar de ello, la fama de *Watchmen* no ha hecho más que crecer. Reeditado en múltiples ocasiones, ya en formato de libro, la reciente adaptación cinematográfica a cargo del director Zack Snyder la ha devuelto a la actualidad y acercado a un público que no frecuenta los tebeos, pero se ha visto atraído por su extraordinaria calidad.



Así empezaba *Watchmen* , obra de Alan Moore y Dave Gibbons. ©DC Comics

NUEVAS ESTÉTICAS EN EL MANGA

Volvamos a viajar al otro lado del Pacífico, a Japón, donde los años ochenta vivirán un auténtico *boom* del *shôjo* y, sobre todo, del *shônen manga* . También será la década en la que se consagre definitivamente el matrimonio manga/anime, iniciado tiempo atrás: ahora, prácticamente todas las series de éxito serán adaptadas a la animación, lo que permitió, a la larga, que el cómic japonés penetrara en el mundo occidental a través de la televisión, como fue el caso de España durante los años noventa. Son series, por regla general, cuyos autores desarrollan estilos más diferenciados entre sí de lo que hasta ahora venía siendo habitual, quizás porque la alargada sombra de Tezuka ya no pesaba tanto sobre esta nueva generación de *mangakas* jóvenes, a pesar de que seguía siendo uno de los ídolos de todos ellos.

La avalancha de series que vieron la luz durante estos años en las revistas más exitosas es tal que difícilmente podríamos dar cuenta de todas ellas aquí, ni siquiera de las mejores. Por eso vamos a intentar recordar las más influyentes de ellas, y las que más éxito tuvieron en España.

Uno de los subgéneros que más creció en esta década fue el deportivo. Por supuesto, ya había habido varios ejemplos en épocas anteriores, especialmente sobre béisbol, deporte muy popular en Japón y que tiene en *Touch* (1984) de Mitsuru Adachi su mejor exponente, a pesar de que los avatares deportivos están aquí muy vinculados a un adolescente triángulo amoroso. Pero sin duda la serie deportiva más importante fue la mítica *Captain Tsubasa* (conocida en España como *Campeones* u *Oliver y Benji*). Publicada en la *Shônen Jump* a partir de 1981, este manga de Yoichi Takahashi cuenta la historia del niño Tsubasa Ozora, un genio del fútbol destinado a ser el mejor jugador del mundo, enfrentado en épicos campeonatos nacionales a otros ases del balón. La serie original terminó en 1988, aunque desde entonces Takahashi ha publicado muchas más que siguen contando la saga de Tsubasa y sus compañeros de equipo, jugando partidos con la selección nacional y militando en las ligas más importantes del mundo. La serie fue un bombazo absoluto, cuya popularidad fue esencial para que el fútbol, un deporte que era casi completamente desconocido en Japón, se convirtiera en uno de los favoritos.

Y ya que estamos con Takahashi, hablemos de una tocaya suya: Rumiko Takahashi. Quizás la mujer *mangaka* más exitosa de los últimos treinta años, su primera serie de éxito fue *Maison Ikkoku* (cuyo anime fue conocido en España por su traducción francesa, *Juliette, Je T’aime*). A pesar de ser un *shônen* , la serie era un drama romántico con cierto aire de comedia, que luego se disparará en su serie más divertida y conocida: *Ranma ½* . En ella cuenta las aventuras de Ranma Saotome, un muchacho experto en artes marciales que cayó accidentalmente en un pozo mágico, a consecuencia de lo cual cada vez que se moja se transforma en una chica. Su propio padre tiene el mismo problema,

aunque en su caso se convierte en un enorme oso panda. A ratos comedia romántica y a ratos épica historia de luchas fantásticas, el toque erótico, el sentido del humor y los imposibles equívocos de *Ranma ½* la convirtieron en un éxito. También lo fue en España, a pesar de que su emisión puso en pie de guerra a varias asociaciones de padres que no veían con buenos ojos la tendencia al *topless* de Ranma.



Algunos de los populares personajes creados por Yoichi Takahashi para *Captain Tsubasa* (en español, *Oliver y Benji* o *Campeones*). ©Yoichi Takahashi

Pero si hubo una serie que provocó las iras de ciertos padres occidentales, esa fue *Dragon Ball* (*Bola de Dragón*), de Akira Toriyama. Toriyama ya había conocido el éxito con *Dr. Slump* , una serie de humor absurdo. Pero el fenómeno *Dragon Ball* superó con creces cualquier expectativa. Arrancó en 1984 en *Shônen Jump* como una versión libre del cuento popular chino del dios mono, aunque enseguida se convirtió en algo completamente diferente, una amalgama de mitos, figuras pop y diseños de alta tecnología que combinaba a la perfección los combates espectaculares con el humor. Con el tiempo, Son Goku, que así se llamaba el protagonista, se convertirá en adulto, y la serie se irá centrando progresivamente más y más en los interminables combates de proporciones cósmicas, así como en las transformaciones de Goku para incrementar cada vez más su poder.

Toriyama bien puede ser el *mangaka* más influyente del mercado japonés tras Tezuka. Su sentido de la acción y su manera de mostrar los combates se convirtieron en referente ineludible para la avalancha de series de artes marciales que siguieron a *Dragon Ball* . El universo de la serie se ha explotado desde entonces en decenas de películas, videojuegos y artículos de colección. Y en España supuso un auténtico impacto. La emisión de la serie animada revolucionó a los chavales de comienzos de los noventa, que traficaban con fotocopias del manga y ansiaban su publicación oficial. Cuando esta llegó, de la mano de Planeta, supuso el arranque del primer gran *boom* del manga en nuestro país, que hasta entonces había limitado la edición de cómic japonés a unos pocos ejemplos anecdóticos.

La siguiente serie en la que vamos a detenernos es precisamente una de las primeras y más relevantes descendientes de *Dragon Ball* . Se trata de *Saint Seiya* (*Caballeros del zodiaco*), aparecida a partir de 1986 en las páginas de *Shônen Jump* , dibujada por Masami Kurumada. Era una serie fantástica en la que aparecían diferentes estirpes de «santos» o caballeros vinculados a las diferentes constelaciones y portadores de armaduras mágicas, que se enfrentaban en sangrientos combates que solían tener desenlaces fatales. La violencia de *Saint Seiya* superaba con creces la de cualquier otra serie anterior, hasta el punto de que su anime se emitió en nuestro país con ciertas escenas censuradas.

Podríamos hablar de muchas más series, por supuesto: *City Hunter* de Tsukasa Hojo, o *Bastard!!* de Kazushi Hagiwara. Pero es el momento de pasar al manga para adultos, que prosiguió con su expansión iniciada en la década anterior.

Una de las novedades fue la aparición de los *lady's comics* , mangas dirigidos a mujeres adultas. Pero al margen de eso, la expansión del *seinen* se hace evidente al comprobar la gran cantidad de revistas dedicadas a él, de las cuales la más relevante fue la *Young Magazine* , aparecida en 1979. En sus páginas se serializaron algunos de los mangas enfocados a adultos jóvenes más importantes. Por ejemplo, *Sazan Aizu* (*3x3 ojos*) de Yuzo Takada, una serie de corte fantástico, o la ciberpunk *Kokako Kidotai* (*Ghost in the shell*) de Masamune Shirow. Pero el referente de esta revista es sin duda la monumental *Akira* (1982-1990) de Katsuhiro Otomo.

Con un dibujo fuertemente inspirado en los autores europeos contemporáneos y perfeccionista hasta lo obsesivo, Otomo cuenta una historia postapocalíptica ambientada en Neo-Tokio y protagonizada por Kaneda, un pandillero motorista, y su amigo Tetsuo, a quien un experimento dota de increíbles poderes. El enfrentamiento entre ambos y la existencia de algo llamado «Akira» son los ejes de una serie hermética, compleja, que no siempre se descifra fácilmente pero cuyo atractivo visual es abrumador. La película, que se estrenó en 1988, con el manga aún inconcluso, cambia elementos sustanciales de la historia, pero, a pesar de ello, resultó una obra maestra en su campo, cuya animación impresiona incluso vista hoy en día. *Akira* fue fundamental

para la penetración del manga y el anime tanto en Europa como en Estados Unidos.



Goku, el protagonista de *Dragon Ball* , por Akira Toriyama. ©Akira Toriyama y Shueisha Inc.

Por su parte, Tezuka e Ishinomori, dios y rey del manga respectivamente, demostraron su capacidad de adaptación a los tiempos y, en el ocaso de sus carreras, entregan dos de sus obras maestras. Ishinomori lo hace a partir de 1989 con su ambiciosa historia de Japón en cuarenta y ocho volúmenes, desgraciadamente inédita en España. Tezuka serializa entre 1982 y 1985 *Adolf* , una de sus obras más adultas, un *thriller* histórico ambientado en la Segunda Guerra Mundial que construye su trama sobre tres personajes que tienen en común llamarse Adolf. Como no podía ser de otra forma, uno de ellos es el mismísimo Hitler. La historia gira en torno a unos documentos que supuestamente demuestran que Hitler es de origen judío, y, a través de los vaivenes propios de los relatos de espías, Tezuka construye una obra apasionante, en la que vuelca todo su talento y conocimiento del ser humano, y que supuso su última gran obra, ya que moriría cuatro años después de terminarla.

LA BD: GRANDES SAGAS Y CÓMIC DE AUTOR

Mientras tanto, en el mercado franco-belga, los modelos narrativos de *Pilote* y *Metal Hurlant* siguen totalmente vigentes. La gran mayoría de series de BD se prepublican en revista y posteriormente son recopiladas

en álbumes de tapa dura y buen papel que consagran su contenido como material de coleccionista. En este sistema, se apuntala el poderío de editoriales como Dargaud, Glénat o Soleil. La aventura juvenil sigue asentada en los personajes clásicos, que gozan de excelente salud, mientras que la historieta adulta exploraba los caminos abiertos por *Metal Hurlant* con cómics de ciencia ficción, como las historias cortas de Caza o *La foire aux inmortels* (*La feria de los inmortales*) de Enki Bilal. Por supuesto, como vimos, Jodorowsky y Moebius siguieron produciendo obras tanto juntos —la saga de *El incal* — como por separado, y, de hecho, el segundo puede considerarse el autor francés clave de la década.

Pero al margen de la ci-fi, aparecieron nuevos géneros, y algunos ya existentes ganaron más presencia. El mejor ejemplo es el género histórico. Durante estos años aparecieron varias series con características similares: historias de época exquisitamente ambientadas, con una documentación exhaustiva y un dibujo realista muy cuidado y detallista, y con alguna gota de sexo que las diferenciaban de las publicaciones para niños.

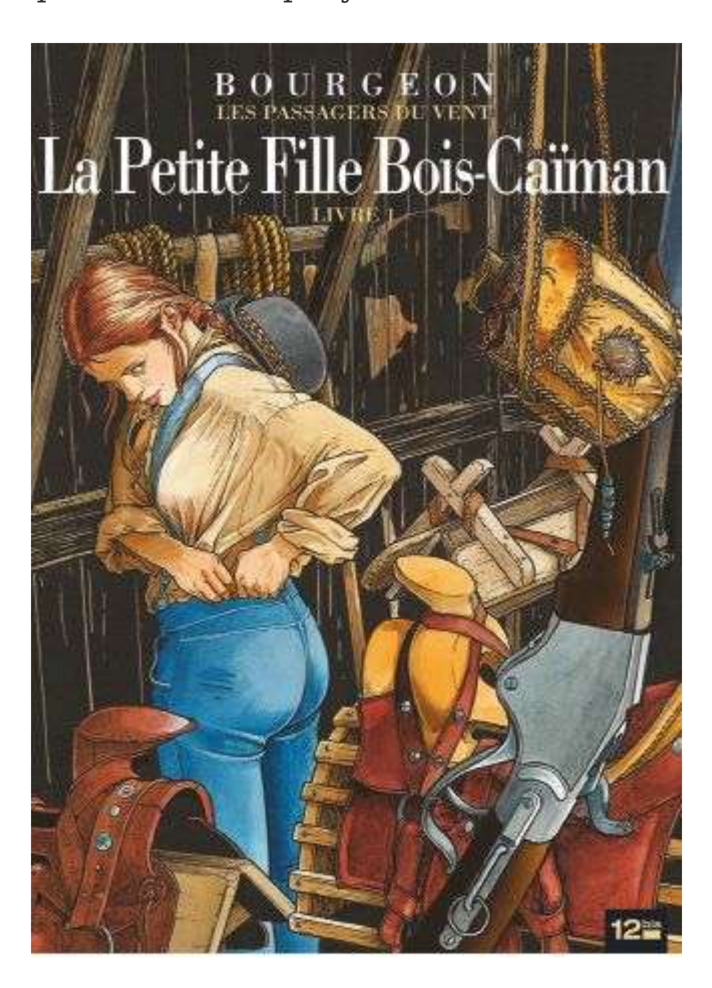
François Bourgeon es el autor de *Les Passagers du vent* (*Los pasajeros del viento*), una saga histórica que desarrolló en dos etapas, la primera en los ochenta y la segunda a fines de los 2000, que cuenta la historia de Isabel de Mamaye y Höel, dos jóvenes que recorren el mundo de finales del siglo XVIII, desde la Francia prerrevolucionaria al África negra. La impecable caracterización de los personajes, sumada al dibujo de Bourgeon y su ambientación perfecta —especialmente en lo que respecta a asuntos navales—, convirtió la serie en todo un éxito, que abriría la puerta a muchas otras de su estilo.

Otro grande de la década es Hermann, un guionista y dibujante belga que ya había trabajado durante años en la revista *Tintin* , junto con Greg. Dos serán sus series de éxito: *Jeremiah* , encuadrada en la ciencia ficción posapocalíptica, y *Les tours des Bois-Maury* (*Las torres de Bois-Maury*), una serie histórica ambientada en la Alta Edad Media, centrada en los esfuerzos del caballero Aymar por recuperar sus tierras. La serie, que consta ya de quince álbumes y sigue su andadura, hace gala del minucioso dibujo de Hermann y de un excelente color, que la convierten en una de las BD más atractivas a nivel visual.

El belga Jean van Hamme es un guionista fundamental, por su capacidad para reformular los géneros. Junto con el dibujante Grzegorz Rosinski creó *Thorgal* en 1977, una serie que contaba las aventuras de un vikingo y su familia. Aunque la ambientación es histórica y determinados álbumes pueden parecer de este género, lo cierto es que *Thorgal* está mucho más cerca de la fantasía heroica, ya que el protagonista desciende de un pueblo alienígena y sus hijos tienen poderes especiales. La influencia de *Príncipe Valiente* de Foster o de los cómics de Conan es muy clara, aunque Van Hamme la dota de una refrescante novedad: Thorgal no es un guerrero al uso, sino que abomina de la violencia, e incluso rechaza matar animales por puro

deporte. Tan sólo quiere vivir en paz con su familia, algo que, por supuesto, se le niega una y otra vez, y es el principal motor de las historias.

Poco después creó *XIII* junto con el dibujante William Vance, un *thriller* inspirado en las novelas de Bourne —mucho antes de que el personaje se pusiera de moda por sus películas— que protagoniza un hombre amnésico que intenta recobrar su memoria, y que por el camino se ve inmerso en una enorme conspiración política muy relacionada con su identidad. La serie concluyó en 2007, tras publicarse diecinueve álbumes, pero en los últimos años están editándose nuevos que funcionan como precuelas, aunque ya sin Van Hamme como guionista.



Portada de una de las secuelas de *Los pasajeros del viento* de Bourgeon (Glénat, 2009). ©François Bourgeon y Glénat

Otro nombre ineludible de la BD más comercial fue Régis Loisel, conocido sobre todo por su saga de fantasía épica *La Quete de l'Oiseau du Temps* (*La búsqueda del pájaro del tiempo*) con guiones de Le Tendre y su reinvención del clásico de Barrie, *Peter Pan* , ya en los noventa.

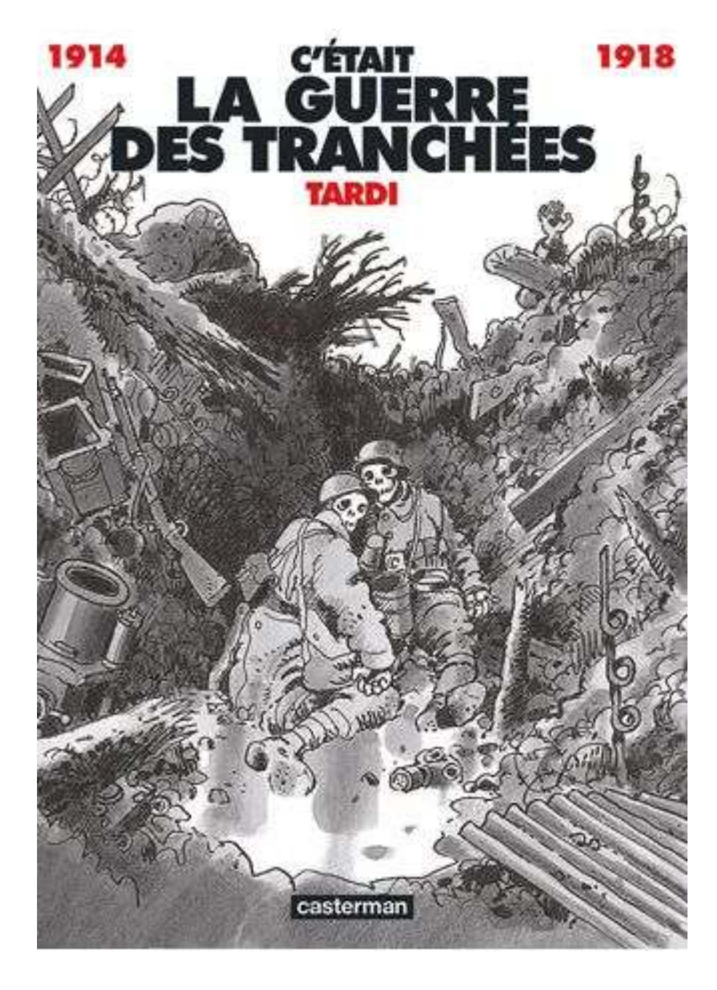
Ante la preeminencia del realismo, apareció en los ochenta una interesante corriente que intentó una vuelta a los orígenes del cómic franco-belga sin renunciar por ello al público adulto. Fue lo que Joost Swarte, autor neerlandés, definió como «línea clara», un concepto que se refería tanto al estilo de dibujo sintético, con Hergé como gran

referente, como al contenido, centrado sobre todo en la aventura. Al margen del propio Swarte, uno de los más importantes autores de la línea clara fue Yves Chaland, el autor de *Les aventures de Freddy Lombard* (*Las aventuras de Freddy Lombard*), una saga inspirada en Tintin con personajes viajando alrededor del mundo solucionando misterios. La prometedora carrera de Chaland se truncó en un accidente de tráfico en el que perdió la vida con tan sólo treinta años.

Pero además de este *mainstream* de la BD basado en el virtuosismo gráfico y en los géneros clásicos, iban surgiendo propuestas alternativas que, sin romper con la industria, daban la réplica al cómic independiente que se estaba haciendo entonces en Estados Unidos y preludiaban el verdadero *boom* del cómic alternativo francés en los noventa. Dentro de esta tendencia, hay dos autores fundamentales.

Jacques Tardi nace un año después del fin de la Segunda Guerra Mundial, y pasa sus primeros años en Alemania por ser hijo de un militar francés. Quizás por eso una postura claramente antibelicista está presente en su obra desde los inicios. En ellos, Tardi trabaja en colaboración con otros autores en *Pilote* , incluso con Jean Giraud. Alejado de la épica que siempre acompañaba al cómic de género bélico, Tardi se centra en los protagonistas anónimos, en los muertos sin *glamour* que deja cualquier conflicto armado. Su posición era tan radical en este sentido que *Pilote* le llegó a rechazar una historia por ello. Con el paso de los años y al alcanzar muy pronto su madurez como autor, con un estilo de dibujo a contracorriente y muy personal, se centrará en la Primera Guerra Mundial con varias obras maestras, como *C'etait la guerra des tranchées* (*La guerra de las trincheras. 1914-1918*) o *Putain de guerre!* (¡Puta guerra!). Realiza algunas incursiones en el género policiaco y desarrolla su única serie que sigue las reglas de la tradición franco-belga: *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* (*Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec*). En los nueve álbumes publicados hasta la fecha, cuenta las aventuras con marcado sabor *pulp* de Adèle, una escritora de carácter fuerte e independiente en la Europa de comienzos de siglo XX. Como heroína, Adèle rompe con muchos de los tópicos asociados a los personajes femeninos en la BD, y se muestra crítica con la guerra y el patriotismo, en la línea de pensamiento de su creador.

Aún en activo y en plena forma, Tardi se ha convertido en uno de los autores más importantes de Francia e inspiración para toda una generación de jóvenes que a partir de los noventa revolucionaron el mercado con su concepto de autoría y obra. Él, por su parte, se resiste a entrar en la cultura oficial y a ser reconocido por el poder: en 2013 rechazó la Legión de Honor, la máxima distinción otorgada en Francia.



Portada de la edición francesa de *C'etait la guerre des tranchées* de Jacques Tardi (Casterman, 1993). ©Jacques Tardi

El belga Didier Comès comenzó su carrera de forma parecida a Tardi y a todos los autores de su generación, en realidad: publicando obras seriadas en revistas como *Pilote* y *Tintin* . Su estilo único, basado en un poderoso blanco y negro, y su visión del cómic adulto lo convirtieron muy pronto en un rara avis que huyó siempre de los mecanismos industriales —nunca tuvo un personaje icónico, por ejemplo— y acumuló hasta su muerte en 2013 una obra escasa, comparada con la de otros colegas, pero de extraordinaria calidad. En cómics como *Silence* (*Silencio*) o *La Belette* explora el mundo rural de la campiña francesa y lo cubre con una pátina de realismo mágico, a través del que abre la puerta al mundo de los espíritus y de lo sobrenatural. Tras un largo período de inactividad, volvió a la carga en los 2000, en los últimos años de su vida, con cómics como *Dix de der* (*La útima partida*), donde aplicaba su peculiar sentido del humor y su imaginario clásico a una historia de guerra profundamente antibelicista.

LA EDAD DE ORO DE LAS REVISTAS DE CÓMIC EN ESPAÑA

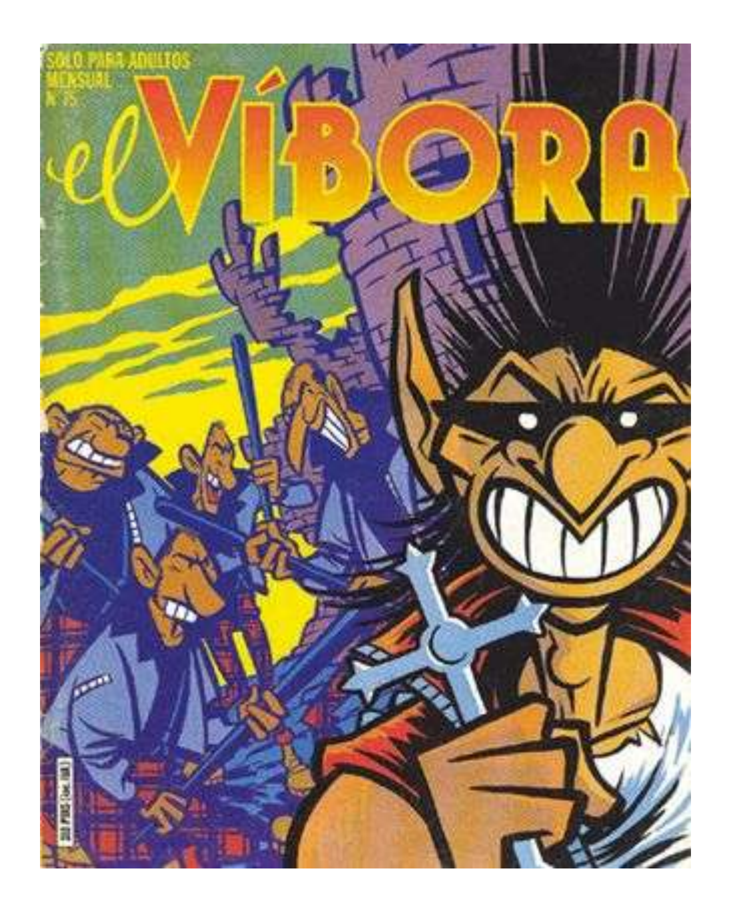
Durante la primera mitad de los ochenta se prolongó en España el *boom* del cómic adulto gracias a diversas revistas de historieta que focalizaron la actividad de los autores españoles, al mismo tiempo que publicaban a algunos de los mejores extranjeros. Tal fue el caso de *Creepy* , que traía a España la obra de Richard Corben, o de *Cimoc* , que publicaba a Moebius, Druillet o Bourgeon. *Rambla* fue un proyecto impulsado por autores de la generación de los setenta, los Carlos Giménez, Alfonso Font o Josep María Beá que buscaron continuar sus proyectos personales con total libertad creativa. Por su parte, el tebeo infantil seguía casi monopolizado por Bruguera, que vivía de las rentas de las toneladas de material que sus mejores autores habían realizado. Sin embargo, la empresa atravesó por dificultades económicas severas, al tiempo que las ventas descendían y con ellas el número de cabeceras en el mercado. En 1986, Bruguera cerró sus puertas, en medio de una intensa polémica por los despidos efectuados previamente, y la mayor parte de sus autores que aún continuaban en activo se llevaron sus personajes a Ediciones B, como fue el caso de Jan o Ibáñez. Pero aquí vamos a centrarnos más en las novedades que trajeron el cambio de década y la definitiva entrada del cómic adulto en España, en el nuevo marco de la democracia.

El cómic español tuvo su propio *underground* , aunque llegó bastante tarde, como sucedió con el cómic *mainstream* adulto a lo *Metal Hurlant.* En 1973 apareció la que se considera primera publicación *underground* española: *El Rrollo Enmascarado* , obra colectiva de autores como Nazario o Javier Mariscal. A ellos se unió en poco tiempo Francesc Capdevila, más conocido como Max, uno de los más grandes autores españoles de la historia.

Animada por el espíritu de este incipiente *underground* nació en 1979 *El Víbora* , una revista de vocación transgresora, con historietas adultas llenas del lenguaje de la calle, drogas, sexo y violencia, pero también de una ácida crítica social. En sus páginas desarrollaron sus primeros trabajos muchos autores fundamentales, que se unían a varios provenientes de ese *underground* ubicado sobre todo en Barcelona.

Empecemos por el primero de todos ellos: Max. Barcelonés de nacimiento pero afincado en Palma de Mallorca desde los ochenta, es un excelente dibujante de trazo limpio y diseño siempre inquieto, en constante evolución, que destaca porque sus cómics siempre producen a una reflexión ulterior. Max cree en el cómic como arte y huye del mero escapismo para transmitir con su trabajo algo que va más allá del puro entretenimiento. Sus primeras series para *El Víbora* responden a esto, y se convirtieron muy pronto en iconos del cómic español. Hablamos de *Gustavo* y *Peter Pank* , un activista ecologista, el primero, que acaba por marginarse de la sociedad harto de todo, y un punky el segundo, un pasota ácrata que ya no cree en nada. Reconocido internacionalmente, los siguientes pasos de Max lo llevaron a la ilustración, aunque siguió trabajando en el cómic con historias cortas, algunas de corte mitológico, otras inspiradas en clásicos literarios, e incluso una realizada en colaboración con Santiago Auserón, líder de la banda pop

Radio Futura. Con el tiempo llegó a trabajar directamente para otros mercados, como el franco-belga, y a mediados de los noventa encabezará el renacer del cómic adulto español con la revista *Nosotros Somos Los Muertos* . Pero eso es una historia que contaremos a su debido tiempo.



Portada del número 75 de *El Víbora* , con ilustración de Max. ©Francesc Capdevila

Ahora toca seguir con el repaso a los ochenta, y la siguiente parada no puede ser otro que Miguel Gallardo. De la misma quinta que Max, también había realizado algunos trabajos antes de *El Víbora* . En uno de ellos había creado junto con Juan Mediavilla a su personaje más célebre, Makoki, basado en un relato en prosa de Felipe Borrallo. Gallardo recuperará en los primeros números de la nueva revista al personaje, e iniciará una saga protagonizada por un grupo de criminales de poca monta que se mueve por los barrios bajos de Barcelona, y que se convertirá en espejo de la calle en su lenguaje y actitudes.

Nazario es otro de los grandes que había estado involucrado en la creación de *El Rrollo Enmascarado* y que ahora se sumaba a *El Víbora* con *Anarcoma* , una serie protagonizada por un detective travesti que se mueve por el ambiente gay de Barcelona. De un modo similar al de Gallardo y Mediavilla, Nazario también hace crónica social, pero al mismo tiempo se concentra en romper tabúes en torno al sexo y la homosexualidad. De hecho, sus siguientes obras fueron en esa línea, como fue el caso de *Alí Babá y los cuarenta maricones* .

Otro excelente autor de *El Víbora* fue Martí Riera, hijo artístico del estadounidense Chester Gould y su *Dick Tracy* , que en sus historias profundizará en el lado oscuro del ser humano, siguiendo la tradición tremendista de la literatura española. Su obra maestra es además su historieta más extensa: *El taxista* , una farsa esperpéntica en la que Taxista Cuatroplazas, un perturbado obsesionado con los pobres, se enfrenta a una familia de delincuentes marginales de poca monta y a un empresario corrupto.

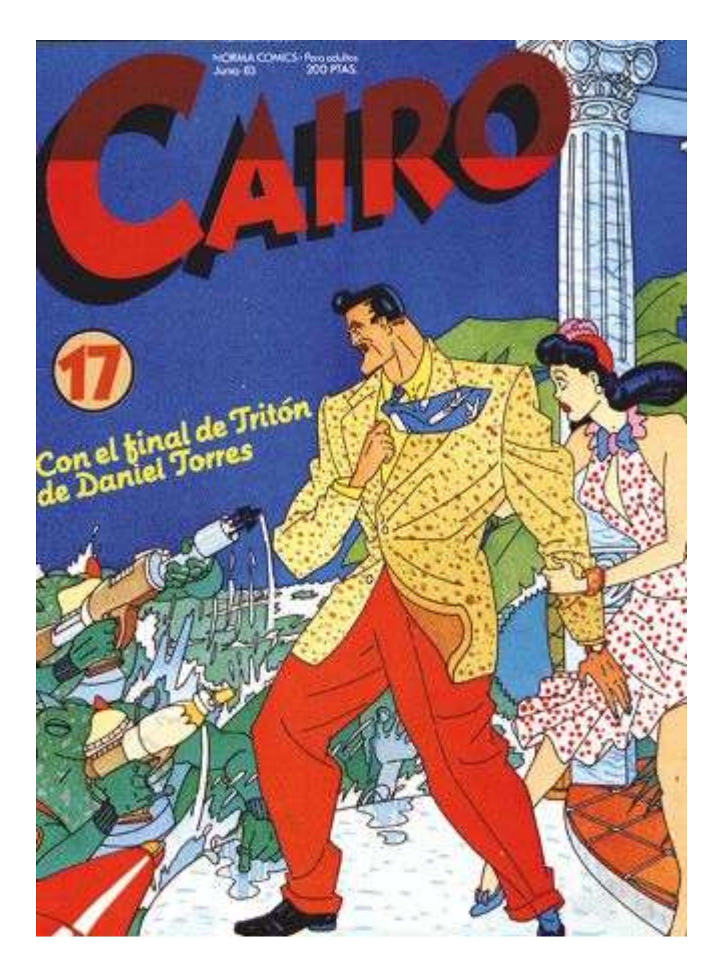
La principal competencia de *El Víbora* fue *Cairo* , una revista que nace en 1981 dirigida por Joan Navarro, y que se adscribe a la línea clara. *Cairo* , desde sus editoriales, buscó la confrontación con *El Víbora* , oponiendo la línea clara al estilo predominante en su rival, que terminó por conocerse como línea chunga. Los autores de ambas cabeceras, en todo caso, no se tomaron tan en serio estas discusiones y, de hecho, algunos de ellos colaboraron en ambas, como fue el caso de Gallardo, que creó para *Cairo Pepito Magefesa* .

En *Cairo* publicó también un antiguo *underground* como Javier Mariscal, el archiconocido creador de la mascota olímpica Cobi, con *Los Garriris* , una serie en la que muestra la vida nocturna de la Barcelona de la época.

En una línea más costumbrista encontramos *La noche de siempre* y *Fin de semana* , ambas del dúo formado por Ramón de España en el guion y Montesol al dibujo, que reflejan a la perfección la vida de la juventud moderna y acomodada de Barcelona.

Uno de los autores más experimentales de los ochenta también publicó en *Cairo* : Micharmut. Dotado de un estilo personalísimo, siempre mirando a las vanguardias y en constante evolución, Micharmut dejó su sello con historias como *Raya* , *24 horas* o *Futurama* .

Roco Vargas es la serie más conocida de Daniel Torres, un dibujante de estilo espectacular que creó una saga de ciencia ficción futurista que aún continúa hoy en día, protagonizada por un escritor que viaja por un universo colonizado por la Tierra resolviendo problemas.



Portada de Daniel Torres para un número de *Cairo* . ©Nazario

Pero si hay una serie que represente totalmente el concepto de la línea clara, esa es *Cleopatra* de Mique Beltrán, en la que una heroína de armas tomar vivía aventuras que actualizaban el concepto de *Tintin* o *Blake y Mortimer* para un público adulto. Beltrán hacía gala de un gran sentido del humor, que se acentuó en el *spin off* de la serie que creó en los noventa dirigido a un público infantil, *Marco Antonio* , protagonizado por el hijo de Cleopatra.

Sin embargo, uno de los mejores cómics españoles de la década, y quizás el más internacional, no se comenzó a publicar en ninguna de estas dos revistas, sino en *Creepy* , una cabecera especializada en terror editada por Josep Toutain. Hablamos de *Torpedo 1936* . Fue creada por el guionista Enrique Sánchez Abulí, en un principio acompañado por el dibujante Alex Toth, un clásico del cómic estadounidense conocido sobre todo por sus cómics de *El Zorro* . Pero Toth, de otra generación, abandona la serie escandalizado por la violencia y el sexo de los guiones, y sobre todo por su falta de moralidad. El cambio en el dibujo es para bien, porque el sustituto, Jordi Bernet, era perfecto para una serie tan sucia y dura como *Torpedo 1936* . El nuevo tándem prosigue contando las historias de Luca Torelli, un gánster y asesino a sueldo implacable en la Nueva York de los años treinta. Introdujeron claroscuros en un medio tradicionalmente poblado de héroes sin tacha, al tiempo que lo teñían todo con un humor negro tan políticamente incorrecto que de publicarse hoy probablemente levantaría más de una

ampolla. De hecho, en 1990 *El País Semanal* , que había contratado varias historias a los autores, dejó sin publicar la última de ellas, *Lolita* , por lo que pudiera pasar. Lamentablemente, la trayectoria de *Torpedo 1936* acaba con una fuerte polémica entre Sánchez Abulí y Bernet a raíz de un tema del cantante Loquillo dedicado al personaje, en el que se omitió el nombre del guionista. La justicia absolvió a Bernet, pero la relación entre él y Sánchez Abulí ya fue irreparable.

Por último, hablemos de Miguelanxo Prado, uno de los autores más exitosos de las últimas décadas, de estilo pictórico muy trabajado, alejado tanto de la línea clara como de la chunga. Prado es un rara avis, y con su mezcla de costumbrismo y realismo mágico consigue incluso sobrevivir al final de este *boom* del cómic adulto. Su mejor obra probablemente sea *Trazo de tiza* (1993), directamente pensada como un álbum.

Pese a lo prolífico y brillante de esta escena nacional, hacia finales de los ochenta quedaba ya muy poco. El *boom* parecía agotado. Durante los noventa desaparecen las pocas revistas que habían conseguido aguantar en los quioscos: *Creepy* , *Cimoc* o *Zona 84* . Sólo *El Víbora* sobrevive al cambio de siglo —aguantó, de hecho, hasta 2004—. Las revistas infantiles no corrieron mejor suerte. Como hemos dicho, Bruguera cerró en el 86, y otras editoriales acabaron por cerrar también sus publicaciones de cómic. Las causas fueron muchas y demasiado complejas como para analizarlas aquí, pero el resultado fue un panorama desolador. Sólo quedaba, al margen de *El Víbora* , el semanario satírico *El Jueves* , superviviente de la transición, que se convirtió en cantera inagotable de dibujantes humorísticos. La mayoría de los autores que hemos mencionado se dedicaron a la pintura o a la ilustración para poder ganarse la vida y abandonaron el cómic, algunos para siempre, otros hasta fechas recientes. Pero ya llegaremos a eso.

CALVIN Y HOBBES : LA ÚLTIMA GRAN TIRA DE PRENSA ESTADOUNIDENSE

Antes de cruzar la frontera de la década de los noventa, vamos a volver brevemente a un formato al que hace muchas páginas que no nos acercamos: la tira de prensa. Aunque su edad dorada hacía tiempo que había pasado, eso no significa que no surgieran decenas de series desde *Peanuts* de gran calidad. Imposible no recordar el *Garfield* de Jim Davis, o *Mafalda* del argentino Quino, a la que el compromiso político de su autor la dota de unos valores morales inquebrantables. Pero aquí queremos detenernos en una tira surgida ya en los ochenta, que es para muchos la única que puede discutirle a *Peanuts* su trono: *Calvin and Hobbes* (*Calvin y Hobbes*). Entre 1985 y 1995, Bill Watterson la desarrolló centrándose en las vivencias de un niño de seis años, Calvin, y Hobbes, su tigre de peluche, que es para su dueño completamente real. Entre juegos y travesuras infantiles, Watterson introduce con una naturalidad pasmosa debates de trasfondo filosófico, y demuestra que

conoce y es capaz de mostrar el universo infantil con precisión y un humor al que, aunque es perfectamente asumible por niños, no le falta picante.

Durante toda la trayectoria de *Calvin and Hobbes* , Watterson se negó siempre a que se fabricara ningún tipo de *merchandising* sobre sus personajes, y ni siquiera dio su permiso para que se realizara una serie de animación. Sentía que todo eso habría desvirtuado su trabajo convirtiéndolo en un negocio lucrativo pero vacío. Quiso evitar la sobreexplotación a la que se sometió a su mayor inspiración: *Peanuts* . Y lo consiguió. Con la misma determinación, en 1995, cuando comenzó a darse cuenta de que ya había dicho todo lo que tenía que decir, envió una carta a sus editores en la que anunciaba su retirada. Tenía sólo treinta y ocho años. Desde entonces, se ha negado a conceder entrevistas o firmar autógrafos, y sus apariciones públicas se han podido contar con los dedos de una mano. *Calvin and Hobbes* , convertida en un clásico, no ha cesado de reeditarse desde entonces.

11 Las transformaciones en el cómic comercial al filo del siglo XXI

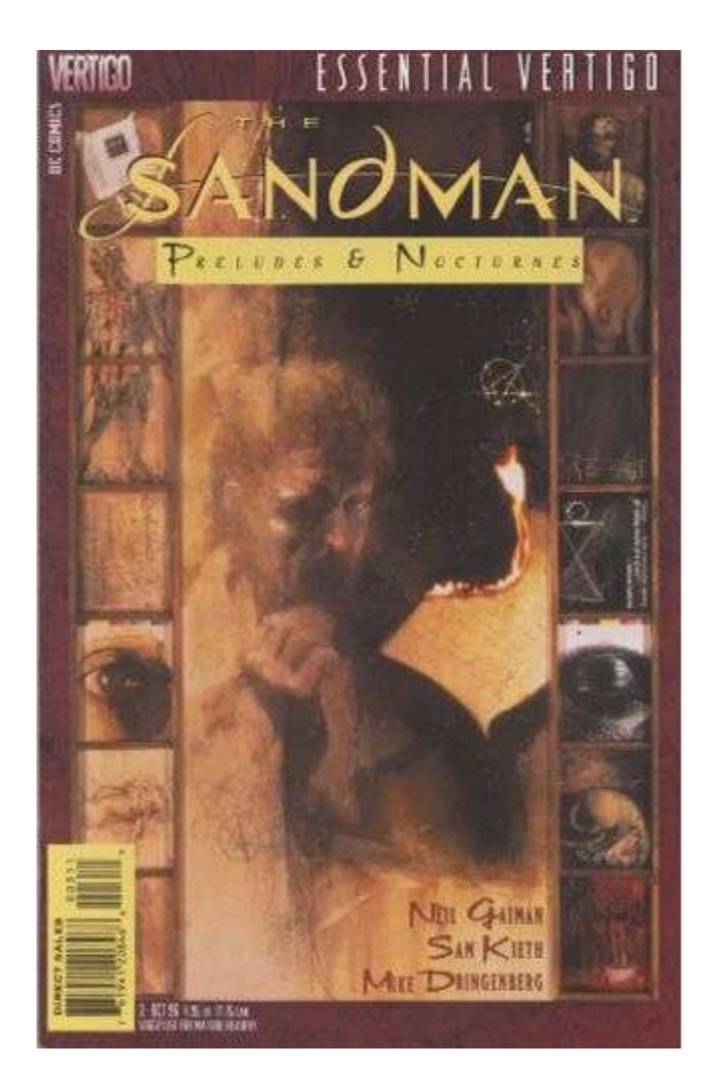
EL *COMIC-BOOK* DE AUTOR: HAY VIDA MÁS ALLÁ DE MARVEL Y DC

Volvamos ahora al *mainstream* estadounidense. El impacto de Frank Miller y Alan Moore en el mercado del *comic-book* fue enorme, hasta el punto de que no es exagerado decir que lo cambiaron de forma decisiva. Tras sus trabajos, decenas de autores se lanzaron a replicar los aspectos más imitables y superficiales de los mismos: la violencia y el tono oscuro y pesimista de sus relatos. Lo hacen con suerte dispar, como es lógico: no todos entienden la verdadera naturaleza de obras como *The Dark Knight Returns* o *Watchmen* , o tienen la calidad necesaria para seguir su senda. Además, el asentamiento del mercado de venta directa y el éxito de los formatos de lujo llevó a ambas editoriales a lanzar toda una batería de títulos que buscaban responder a lo que el público adulto que había disfrutado *Watchmen* o *The Dark Knight* demandaba. Obras como *Arkham Asylum* , de Grant Morrison y Dave McKean, o *Daredevil: Love and War* de Frank Miller y Bill Sienkiewicz, que eran estilizaciones de las fórmulas de siempre, convivieron con otras de vocación más personal y propiedad de sus autores, como *Stray Toasters* de Bill Sienkiewicz o *Why I Hate Saturn* (*Por qué odio Saturno*) de Kyle Baker, publicadas igualmente por las dos grandes editoras de *comic-books* y distribuidas por los mismos canales de venta directa.

Otra de las consecuencias fue la creación por parte de DC del sello Vertigo. El éxito fulgurante de Alan Moore llevó a DC Comics a buscar a mediados de los ochenta repetir la fórmula por la vía más obvia: buscando otros guionistas británicos que poner al frente de proyectos diferentes a lo habitual. Así, a Moore le seguirán nombres como el guionista Jamie Delano, que se encargará de *Hellblazer* , una serie protagonizada por John Constantine, el carismático mago posmoderno creado por Moore para *La Cosa del Pantano* . Grant Morrison, escocés, guionizará series como *Shade* , *Animal Man* o *Doom Patrol* . Son colecciones que llevarán a veces una advertencia en su cubierta: *for mature readers* (para lectores adultos). Algo estaba cambiando en el *mainstream* estadounidense. Aunque quizás no son estrictamente lo que hoy entendemos por cómic para adultos, sí están dirigidos a un público que ha estado leyendo tebeos de superhéroes desde su infancia y ahora busca algo un poco más sofisticado, o con un tratamiento de los géneros más maduro, con frecuencia libre de la censura de la Comics Code Authority, aunque aún sujeto a ciertos códigos editoriales.

La serie que resume a la perfección todos los valores de esta «invasión británica» es *The Sandman* . Arranca en 1989 guionizada por el inglés Neil Gaiman y dibujada por Sam Kieth, que muy pronto abandonará la serie por sentirse fuera de lugar. Gaiman presenta a Morpheus, también conocido como Sueño, un eterno miembro de una familia de seres más antiguos que el mundo que personifican abstracciones —Destino, Muerte, Delirio, Desespero, Destrucción y Deseo—. Partiendo del universo DC, Gaiman va construyendo poco a poco su propio mundo de ficción, en el que, en realidad, caben todas las ficciones. *The Sandman* se convirtió en una serie de protagonismo coral en la que el lector podía encontrarse con Lucifer, Caín y Abel, la reina Titania, William Shakespeare, Odín y Thor, G. K. Chesterton, Orfeo, o el emperador Augusto. Es un cóctel en el que se mezclan terror, mito, folclore, relato histórico e incluso humor. Gaiman, junto con el desfile de dibujantes que lo acompañó durante la serie, algunos tan importantes como Bryan Talbot, P. C. Russell o Marc Hempel, sumados a las sofisticadas cubiertas de Dave McKean, organizó *The Sandman* en grandes sagas en medio de las que intercalaba historias autoconclusivas relacionadas en mayor o menor medida con la principal. *The Sandman* tuvo la capacidad de atraer a muchos nuevos lectores y aún hoy sus reediciones obtienen abundantes ventas. Además de ganar numerosos premios del mundo del cómic, consiguió con su número 19, «Midnight summer dream» (Sueño de una noche de verano), una recreación de la obra de Shakespeare, el World Fantasy Award a la mejor historia corta. Corría 1991 y era el primer cómic en conseguir un premio literario.

En 1993, el éxito de todas estas series llevará a la editora Karen Berger a proponer a sus jefes la creación de un sello específico que las englobe. Así nació Vertigo Comics. Lo que hizo el sello fue estandarizar las características básicas de las series que cobijaba, dando oficialidad a lo que de facto ya existía: ausencia del sello de la Comics Code Authority, historias al margen de los superhéroes tradicionales de la editorial, mayor libertad creativa, audiencia de más edad… A partir de ese momento, no sólo series como *The Sandman* y *Hellblazer* pasarán a publicarse bajo el sello Vertigo, sino que se empezarán a reeditar colecciones antiguas que eran claramente el germen del mismo, como *La Cosa del Pantano* o *Doom Patrol* . Al mismo tiempo se potencia la línea creando nuevas colecciones que amplíen sus temáticas. A lo largo de casi dos décadas —el sello aún existe—, han ido apareciendo series como *Books of magic* (*Los libros de la magia*), protagonizada por Timothy Hunter, un niño mago con gafas, posible inspiración para el archiconocido Harry Potter; *The Invisibles* (*Los Invisibles*), una serie en la que Grant Morrison, una década antes de que se estrenara la película *The Matrix* , ya planteaba un mundo virtual y una célula de rebeldes que luchaba por liberar a la humanidad; *Transmetropolitan* , de Warren Ellis y Darick Robertson, una sátira política ambientada en un futuro en el que las libertades civiles están seriamente restringidas; *Preacher* (*Predicador*), de Garth Ennis y Steve Dillon, una provocadora serie llena de violencia visual y verbal; *Fables* (*Fábulas*), de Bill Willingham y Mark Buckingham, una actualización de los cuentos de hadas clásicos en la que sus protagonistas son exiliados al mundo real.



Cubierta de uno de los números de *The Sandman* , obra de Dave McKean. ©DC Comics

Pero todo lo sucedido en los ochenta tuvo otras consecuencias quizás más imprevisibles. Marvel y DC estaban viendo marchar a sus mejores guionistas y dibujantes, en general debido a cuestiones contractuales. Alan Moore, Frank Miller, Walter Simonson, John Byrne… los mejores creativos de la industria habían dado la espalda a las grandes corporaciones y se refugiaban en pequeñas editoriales independientes para sacar adelante proyectos personales en los que su control era absoluto y retenían los derechos de autor.

Una de las grandes beneficiadas de esta espantada fue Dark Horse, una editorial fundada por Mike Richardson en 1986. Nació como una editorial alternativa a las grandes, que además de atraer varias series autoeditadas de las que hemos hablado anteriormente, como *Groo el errante* o *Usagi Yojimbo* , dio cobijo a varios «exiliados» de Marvel y DC. Tal fue el caso de Frank Miller, que a partir de 1991 al fin podrá hacer la serie negra que siempre quiso: *Sin City* . En ella cuenta historias ambientadas en la ciudad del pecado, un lugar de depravación moral donde un puñado de antihéroes sobreviven como pueden. El uso magistral del blanco y negro y la evolución de su estilo gráfico hacen de

Sin City una obra estéticamente muy atractiva, donde la violencia se desata.

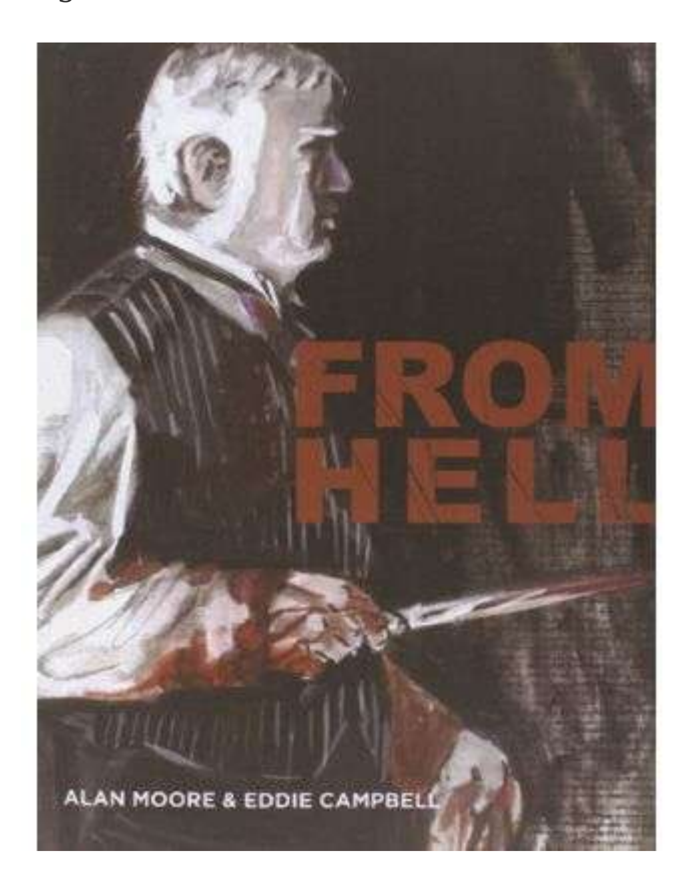
Otra de las franquicias emblemáticas de Dark Horse es *Hellboy* , serie creada por Mike Mignola, que había triunfado dibujando a Batman en DC. *Hellboy* es una compleja amalgama *pulp* donde tienen cabida las creaciones de Lovecraft, el ocultismo, la criptohistoria, o la mitología de diferentes culturas. El protagonista es un demonio llegado a la tierra debido a un experimento nazi, pero que acaba cayendo en manos del ejército estadounidense y trabajando para ellos en una agencia de defensa contra lo paranormal. Tanto él como el plantel de secundarios disfrutarán de varias series limitadas, aunque Mignola dibujará cada vez menos, para centrarse en las labores de coordinación de la franquicia, llevada al cine en dos ocasiones por Guillermo del Toro.

Al margen de las series que en Estados Unidos se conocen como *creator owned* (propiedad de su creador, podríamos traducir), Dark Horse se ha especializado en la edición de cómics licenciados de populares franquicias televisivas y cinematográficas, como *Star Wars* , *Aliens* o *Buffy the Vampire Slayer* .

Pero hubo otros autores que prefirieron crear sus propias editoriales e intentar hacer la guerra por su cuenta. El más significativo de ellos es Alan Moore, que, harto de tratar con DC, corta por lo sano su relación con ella y funda en 1988 Mad Love, una editorial independiente en la que publicar proyectos de amigos y propios. Paralelamente, empezó a publicar en otra pequeña editorial, Taboo, dos de sus series más importantes. La primera, *Lost Girls* , con dibujos de Melinda Gebbie, es una revisitación en clave pornográfica de *El Mago de Oz* , *Peter Pan* y *Alicia en el País de las Maravillas* . La segunda es una de las obras magnas de Moore, que merece que nos detengamos un poco en ella: *From Hell* .

Serializada entre 1989 y 1996, y recopilada posteriormente como una novela gráfica, *From Hell* es una aproximación al mito de Jack el Destripador contada desde el punto de vista del asesino en serie victoriano, que se apoya en un inmenso trabajo de documentación. El dibujo de Eddie Campbell, el autor de *Alec* , transmite la opresión y sordidez de los arrabales londinenses, y reproduce la inquietud que generaban las ilustraciones de la época. Mientras trabajaba en *From Hell* , Moore tomó una sorprendente decisión vital: al cumplir los cuarenta se convirtió en mago. Como suena. Eso lo llevó a incluir elementos esotéricos en *From Hell* y poner en boca de su protagonista sus propias reflexiones acerca de la magia, y sobre todo, de la relación entre realidad y ficción, que a la postre puede considerarse la clave fundamental de la obra. Pero al margen de eso, *From Hell* quizás es el mejor ejemplo de la transición entre el cómic de género puro y duro —en este caso policiaco— y el cómic de autor, personal, donde este expone sus propias tesis. Su éxito, una vez fue recopilada en tomo, acabó originando una adaptación al cine de la que el propio Moore abominó.

No es de extrañar que la calidad de los cómics de superhéroes fuera baja, comparada con la de comienzos de los ochenta. Se publicaban muchas series, con el objeto de intentar asfixiar a esa competencia en forma de pequeños sellos que amenazaban, aunque fuera tímidamente, su hegemonía. Y en esta tesitura tendrá lugar algo que afectará mucho al mercado estadounidense, y cuyas repercusiones llegan hasta hoy: el nacimiento de Image Comics.



Cubierta del recopilatorio de *From Hell* de Alan Moore y Eddie Campbell. ©Alan Moore y Eddie Campbell

Pongámonos en situación. Marvel, comienzos de los noventa. Ante la marcha de sus principales creadores, se ve en la necesidad de ponerse en manos de algunos jóvenes dibujantes que se habían convertido, en el último par de años, en lo que en Estados Unidos se conoce como *hot artists* , dibujantes amados por el aficionado que por sí solos son capaces de vender centenares de miles de tebeos. Todd McFarlane, Rob Liefeld o Jim Lee no son los mejores dibujantes del mundo, pero sus estilos espectaculares, sus páginas llenas de enormes viñetas y su tendencia a mostrar grandes armas y mujeres ligeras de ropa aparentemente pesan más que sus carencias en anatomía, perspectiva o narrativa. Marvel estaba experimentando un crecimiento enorme, pero no era debido sólo a estos dibujantes: el mercado había entrado en una burbuja especulativa en la que se vendían millones de copias de algunos títulos, con la esperanza de revenderlos años más tarde por cantidades astronómicas. Entonces fue cuando los *hot artists* empezaron a preguntarse por qué se llevaban tan poco de aquel pastel. La disputa con Marvel para conseguir mejores condiciones económicas, más

royalties y derechos de autor sobre los personajes que crearan ellos mismos terminó con siete dibujantes marchándose de la editorial para fundar la suya propia.

Y así nació Image Comics. Cabeceras como *Spawn* , *WildC.A.T.s* , o *Youngblood* arrasaron en las listas de ventas. Durante meses desplazaron a los títulos de Marvel o DC Comics y sus creadores se hicieron millonarios. Poco importaba que en su mayoría los conceptos de estas series fueran calcados, con menor o mayor descaro, de los superhéroes de las grandes editoriales: la mayor violencia y el discreto erotismo que podían permitirse al no someterse a la Comics Code Authority y los colores informáticos, una absoluta novedad en la época, atrajeron a los lectores en masa. La estructura de Image era tan caótica como los contenidos de sus tebeos. Cada autor editaba bajo su propio sello, y contrataba por su cuenta a otros artistas. Las disputas entre ellos motivaron que en poco tiempo varios decidieran independizarse. El primero fue Liefeld, que se marchó en 1996. Poco después, Jim Lee decidió vender su Wildstorm Productions a DC Comics, aunque mantuvo sus privilegios y su puesto de editor jefe. Esto, sumado a la irregularidad con la que se publicaban las series, y al abuso de dibujantes que clonaban el estilo de los fundadores pero que estaban aún muy verdes, hizo que artísticamente pueda catalogarse esta aventura como un fracaso. Comercialmente, si bien en un principio funcionó más que bien, los problemas comentados poco a poco fueron mermando las ventas, aunque con el tiempo se logró cierta estabilidad gracias a autores de calidad que consiguieron reflotar esas series.

Pero la importancia de Image va más allá de las intenciones iniciales de sus fundadores: su mayor aportación al mercado estadounidense fue crear un espacio donde autores independientes pudieran publicar sus series conservando sus derechos de autor. No es que no existieran editoriales así antes de Image, pero las que había, salvo Dark Horse, no tenían la infraestructura y distribución necesaria para luchar contra las dos grandes. Dark Horse, además, daba cobijo a autores consagrados, pero le costaba más hacerlo con los jóvenes.

Fue el caso de Jeff Smith con su *Bone* , Mark Evanier y Sergio Aragonés con *Groo the Wanderer* , Terry Moore con *Strangers in Paradise* o Sam Kieth con *The Maxx* . En pocos años, además, comenzaron a publicarse nuevas series en los diferentes sellos de Image que no tenían una trayectoria previa, tanto de autores de Marvel y DC que compaginaron su trabajo de encargo con su proyecto personal como otros que simplemente se sentían cómodos en Image.

Una de las series más importantes fue *Astro City* , creación de Kurt Busiek, un guionista de Marvel que se caracterizaba por su conocimiento enciclopédico del género y su amor por los clásicos. Con *Astro City* , junto con el dibujante Brent Anderson, crea todo un universo de personajes que homenajeaban a los grandes héroes de Marvel y DC, y les añadía un toque humano y el punto de vista del hombre a pie de calle.

Otra revisión de los superhéroes pero en una clave totalmente distinta la llevó a cabo Warren Ellis, un guionista británico que ya había trabajado en Vertigo y que ahora revitalizaba *Stormwatch* , una serie de derribo de Wildstorm. *Stormwatch* pronto se transformó en *The Authority* , donde el espectacular dibujo de Bryan Hitch consiguió mostrar la acción superheroica como nunca antes. La siguiente etapa de la serie, a cargo del guionista Mark Millar y el dibujante Frank Quitely, abundaba en los rasgos iniciales y añade un componente político interesantísimo, cuando el equipo de héroes decida gobernar el mundo y derrocar a sus líderes corruptos. Al mismo tiempo que iniciaba *The Authority* , Ellis también creaba *Planetary* junto con John Cassaday, serie en la que traza un mapa de la cultura pop del siglo XX a través de una organización secreta y una gigantesca conspiración.

Por último, no podemos eludir hablar de uno de los cómics más exitosos de los últimos tiempos: *The Walking Dead* (*Los muertos vivientes*). Creada en 2003 por Robert Kirkman y Tony Moore, la serie abandera el *revival* de la fiebre por lo zombi de la última década recogiendo la versión de George A. Romero y actualizándola para los nuevos tiempos. En esta serie, que sigue en activo y ha pasado ya de los cien números, un apocalipsis zombi sobreviene a la humanidad mientras el protagonista, Rick Grimes, está en coma. Cuando despierta, todo su mundo ha cambiado para siempre, y tendrá que liderar a un grupo de personas en su intento de sobrevivir. Lo interesantes es que, una vez planteado el punto de partida, en realidad, los zombis son más parte del escenario que enemigos activos de los protagonistas: en *The Walking Dead* la maldad siempre es humana, y lo interesante es saber qué podemos hacernos los unos a los otros en condiciones extremas. Pese al agotamiento lógico que acompaña a cualquier folletín —y este lo es—, la serie goza aún de buena salud y ha sido llevada a la televisión en una serie que ha completado ya varias temporadas.

DECADENCIA Y RESURGIR DE LOS SUPERHÉROES

A la vista de todo lo que acabamos de explicar sobre la fuga de talentos y autores superventas, la pregunta está clara: ¿qué fue de Marvel y DC? Lógicamente, intentaron combatir las amenazas a su hegemonía como pudieron. En este caso, lanzando tantas nuevas series como pudieron para asfixiar al mercado, sin que importara demasiado la calidad de las mismas. Un puñado de nuevos guionistas y dibujantes dio un paso al frente antes de estar realmente preparados para suplir a las estrellas que se habían marchado, y el resultado fue una de las etapas más pobres creativamente hablando de ambas editoras, obsesionadas con imitar el estilo de Image. Y cuando eso no bastó, intentaron llamar la atención de los compradores a base de *cross-overs* y grandes maniobras comerciales, de las cuales, sin duda, la más recordada es la muerte de Superman y su sustitución por cuatro duplicados. No se queda atrás la rotura de la espalda de Batman, o la saga del clon de Spider-Man,

donde se revelaba que el carismático personaje no era más que un duplicado creado genéticamente, aunque luego se diera marcha atrás ante la virulenta reacción de los fans. Los superhéroes tendían a ser más agresivos y violentos, en una banalización de las visiones de Moore y Miller. La necesidad de mano de obra urgente posibilitó la llegada a Marvel y DC de dibujantes que aportarían algo de aire fresco entre tanto imitador de estrellas. Por ejemplo, Joe Madureira se convertiría en uno de los favoritos de los fans con un estilo fuertemente influido por el manga, que revolucionó la serie de *Uncanny X-Men* . Los noventa fue la década del debut de los hermanos Andy y Adam Kubert, hijos del mítico Joe Kubert. También en esta década llegaron a ambas editoriales dibujantes españoles como Carlos Pacheco, Salvador Larroca y Pascual Ferry, los tres consolidados a día de hoy en el mercado estadounidense.

En medio del caos y la confusión, unos pocos nombres seguían siendo sinónimo de historias bien construidas. Uno de ellos era Peter David, un guionista que ya había dado muestras de su buen hacer con Spider-Man en los ochenta y que desde 1987 hasta 1998 llevó las riendas de *The Incredible Hulk* . Su personal sentido del humor convirtió la cabecera en una serie de culto, si bien nunca estuvo entre las más vendidas. Además, David se atrevió a tocar temas tan controvertidos como la homosexualidad y el sida, tabúes en la industria de entonces. También dejó su huella en *X-Factor* , dentro de Marvel, y en *Supergirl* , *Young Justice* y *Aquaman* en DC.

Otro nombre clave es el de Mark Waid, un guionista que estaba decidido a recuperar el clasicismo que le gustaba como lector, la esencia de las buenas historias de superhéroes de los setenta y ochenta. Su larga etapa en *Flash* , de DC, anunciaba ya ese camino, que hacia los años finales de la década fue la tabla de salvación para los dos gigantes editoriales, acosados, especialmente Marvel, por unas malas condiciones económicas. Waid se encargó de *Captain America* en dos etapas diferentes, y de personajes menores como *Ka-zar* , mientras que Busiek, popular gracias a su trabajo en *Marvels* , una miniserie de cuatro números, junto con el dibujante de estilo pictórico Alex Ross, relanzó series clásicas como *Avengers* o *Iron Man* . En las mismas fechas volvía a Marvel Chris Claremont para hacerse cargo de *Fantastic Four* y retomar poco después su trabajo con los populares X-Men. DC, por su parte, contraataca con series con el mismo tono clásico, como *Starman* de James Robinson o *Justice League of America* de Grant Morrison pero también adquiere el sello Wildstorm, propiedad de Jim Lee.



Marvels , la miniserie de Kurt Busiek y Alex Ross que devolvió el sentido de la maravilla a Marvel. ©Marvel Comics

EL MANGA EN LOS NOVENTA

El manga más comercial seguía su rumbo a toda máquina, con el mismo sistema basado en la prepublicación de las series en revistas. Los modelos establecidos en los años ochenta, con *Dragon Ball* a la cabeza, se mantuvieron más allá de lógicos ajustes estéticos, aunque los géneros se multiplicaron aún más, sobre todo por la influencia del ciberpunk. Fue, eso sí, la primera década de manga sin la presencia de Osamu Tezuka, muerto en 1989. Vamos a repasar una muestra representativa de lo más importante que llegó al mercado occidental desde Japón.

Empecemos por *Sailor Moon* , de la autora Naoko Takeuchi. Aparecida en 1992, la serie revolucionó el *shôjo manga* , en concreto el subgénero de las *magical girls* (chicas mágicas), al presentar a cinco adolescentes que encarnaban a guerreras de otra época, basadas en los planetas del sistema solar. Juntas se enfrentaban sucesivamente a todo tipo de enemigos demoniacos, ganaban nuevos poderes y descubrían más sobre su verdadera naturaleza, como en cualquier serie orientada a chicos, pero sin descuidar el romance que no podía faltar en cualquier *shôjo* . También en el *shôjo* fueron importantísimas las aportaciones de CLAMP, un colectivo de autoras que como Takeuchi introducirán la acción y la aventura en el manga para niñas, además de nuevos elementos, como la mitología y la fantasía. Ser un equipo les permitió ser tremendamente prolíficas, y así, los noventa están plagados de sus cómics. *RG Veda* fue su primer éxito, pero probablemente *X* y sobre todo *Card Captor Sakura* (*Sakura la cazadora de cartas*) son sus obras más importantes.

En la frontera entre el *shônen* y el *shôjo* —porque sus tebeos están dirigidos inicialmente a los chicos pero gustan mucho a las chicas— se encuentra Masakazu Katsura, un autor que, en realidad, debutó en 1980, pero que alcanzará el éxito en los noventa. El principal reclamo para el lector es su habilidad para dibujar chicas exuberantes en poses eróticas, pero además de eso demostrará una gran capacidad para mezclar la comedia de situación adolescente con la ciencia ficción en dos de sus series más importantes, *Video Girl Ai* y *DNA2* . Entre 1997 y 2000 publicó *I''s* , una de sus obras más ambiciosas.

Ya inequívocamente encuadrado en el *shônen* de aventuras, encontramos uno de los fenómenos editoriales de la década: *Rurouni Kenshin* (conocido también en España como *El guerrero samurái*). Nabuhiro Wazuki la inicia en 1994 en las páginas de la *Shônen Jump* , y cuenta las andanzas en la era Meiji de Kenshin Nimura, un asesino de oscuro pasado que ahora, arrepentido, ayuda a la joven Kaoru a llevar su *dojo* . Concebida como una especie de híbrido entre los mangas históricos del estilo de *Lobo solitario y su cachorro* y *Dragon Ball* , *Rurouni Kenshin* se convirtió en un gran éxito, que enganchó a los lectores con su interminable sucesión de enemigos. En España fue la pieza clave de lo que se ha considerado el segundo *boom* del manga, que a finales del siglo insufló fuerza a lo que parecía entonces una moda agotada.

One Piece , de Eiichirô Oda, también fue y es —pues aún no ha concluido— un enorme éxito editorial. En Japón es desde hace años la serie más vendida. Arranca en 1997 también en *Shônen Jump* y narra las alocadas aventuras de un grupo de piratas con poderes y habilidades especiales capitaneados por Monkey D. Rufi, un chaval con la capacidad de estirar su cuerpo. Su humor absurdo y el dominio de los mecanismos de la aventura clásica de Oda son las claves del enésimo fenómeno de masas japonés.

Y a muy poca distancia lo sigue *Naruto* , el *shônen* de Masashi Kishimoto que debuta en 1997 y hoy continúa su andadura contando las aventuras del joven aspirante a ninja Naruto Uzumaki y sus compañeros. *Naruto* es probablemente el heredero más claro del trono que dejó libre *Dragon Ball* como gran serie de combates y técnicas de lucha que sus fans, una legión en todo el mundo, memorizan entusiasmados.

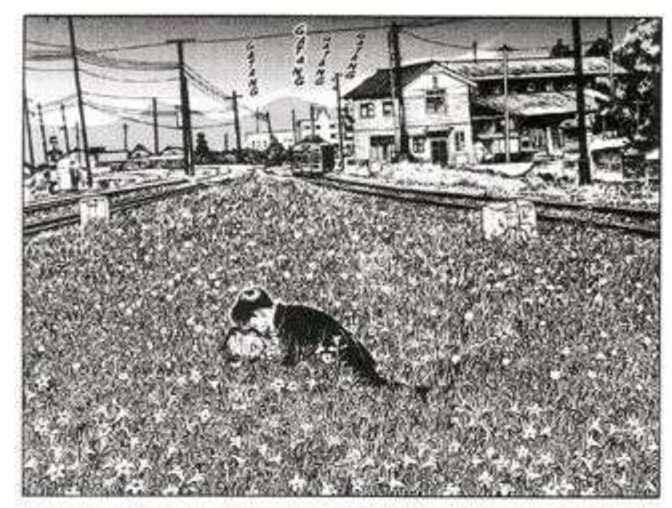
Otro éxito, aunque más moderado, fue *Crayon Shin-Chan* (o simplemente *Shin-Chan* en España), de Yoshihito Usui. Se trata de una serie de humor que protagoniza Shin-Chan, un niño de cinco años extraordinariamente maduro para su edad, que pese a sus buenas intenciones no puede evitar que todo lo que haga acabe en catástrofe. Shin-Chan se convirtió en un icono, sobre todo cuando dio el salto al anime en 1992, en una serie que a España llegó mucho más tarde y que recordó viejas polémicas con asociaciones de padres que no entendían que no era, en realidad, una serie infantil. Manga y anime constituyen un retrato fiel y humano de la sociedad japonesa en sus aspectos más

cotidianos. Tristemente, Usui falleció en un accidente mientras hacía senderismo en 2009, aunque su creación continúa en manos de otros autores.

El manga dirigido a adultos continuó su expansión y diversificación, y por ello veremos muchas series que toman los géneros habituales del *shônen* pero les dan un tono más oscuro, con una violencia más explícita y cierto contenido sexual. Es el caso del *Berserk* de Kentaro Miura o *Mugen no jūnin* (*La espada del inmortal*) de Hiroaki Samura, que actualiza el manga de samuráis.

Pero al margen de eso comenzaron a despuntar varios autores que, de forma paralela a lo que sucede en Estados Unidos con el cómic independiente o alternativo, trataban otros temas y otros géneros. Antes de hablar de ellos, no está de más recordar que autores consagrados del manga adulto de los que ya hemos hablado como Tatsumi —que dibujó *Una vida errante* en 2008— o Mizuki —con varias obras autobiográficas — siguen en plena forma y haciendo, de hecho, sus obras más personales y mejores.

Al primero de estos autores, Jiro Taniguchi, puede parecer extraño ubicarlo en este epígrafe, dado que debutó en los setenta y realizó bastantes obras en colaboración en los ochenta —*Hotel Harbour View* es la más famosa de ellas—, pero a partir de los noventa, y por eso aparece aquí, empieza a hacer cómics más personales, obras autoconclusivas de extensión breve frente a la serie abierta que era habitual en el manga. Con su estilo de dibujo realista y limpio, de influencia europea, y su pasión por la naturaleza, ha desarrollado durante los últimos años una intensa actividad que lo ha convertido en uno de los más prolíficos autores de manga adulto. Además de revisiones de géneros clásicos como el negro o el *western* , ha realizado varias obras más intimistas, centradas en la cotidianidad y en los sentimientos de sus protagonistas. Un ejemplo es *Aruku Hito* (*El caminante*), una serie en la que, simplemente, se cuentan los largos paseos de un hombre por su barrio. *Chichi no Koyomi* (*El almanaque de mi padre*) es una de sus mejores obras, y posiblemente la más conocida en Occidente. En ella profundiza en la memoria familiar y en las complejas relaciones entre padre e hijo. En la misma línea dibujó *Harukana Machi* (*Barrio lejano*), en la que un hombre de mediana edad viaja en el tiempo por accidente para ocupar el cuerpo de su yo adolescente y entender así por qué su padre abandonó a su familia. Hoy, Taniguchi es uno de los grandes maestros del manga, y goza de una gran popularidad tanto allí como en Europa. Uno de sus últimos cómics ha sido *Fuyu no Dobutsuen* (*Un zoo en invierno*), una autobiografía donde cuenta cómo se convirtió en *mangaka* .





Una página de *La sonrisa del vampiro* de Suehiro Maruo. ©Suehiro Maruo

Naoki Urasawa es un caso similar a Taniguchi: debuta en la década de los ochenta, pero es a partir de los noventa cuando comienza a producir series en solitario que le depararán un gran éxito. Se especializa en largos *thriller* psicológicos llenos de personajes complejos y giros de guion inesperados, como *Monster* , o *Nijusseiki Shônen* (*20th Century Boys*), donde añade elementos de ciencia ficción a la mezcla. En una de sus últimas series, *Pluto* , recoge una serie del maestro Tezuka para hacer un *remake* adaptado a los tiempos modernos.

Acabamos este recorrido breve por necesidad con un nombre fundamental en el manga de terror: Suehiro Maruo. Tras su cuidado y detallado dibujo de corte clásico se esconde un maestro del terror más perturbador: el que combina sexo, violencia y muerte. Su facilidad para crear personajes siniestros y ambientes malsanos la demuestra en cómics como *Midori, la niña de las camelias* , una revisión del tópico del *freak show* , o *La oruga* , una versión de una novela de Rampo Edogawa. Pero su mejor obra es *La sonrisa del vampiro* , donde reimagina el mito vampírico y lo pasa por su propio tamiz, lo que da como resultado una obra perversa, donde la sociedad no queda en buen lugar. Maruo no tiene límites, y sus mangas nos obligan a enfrentarnos a

todo lo que no nos gusta de nosotros mismos. Quizás por eso es tan universal sin dejar de ser profundamente japonés.

12 El cómic de autor durante los noventa

EL CÓMIC ALTERNATIVO ESTADOUNIDENSE EN EL UMBRAL DEL NUEVO SIGLO

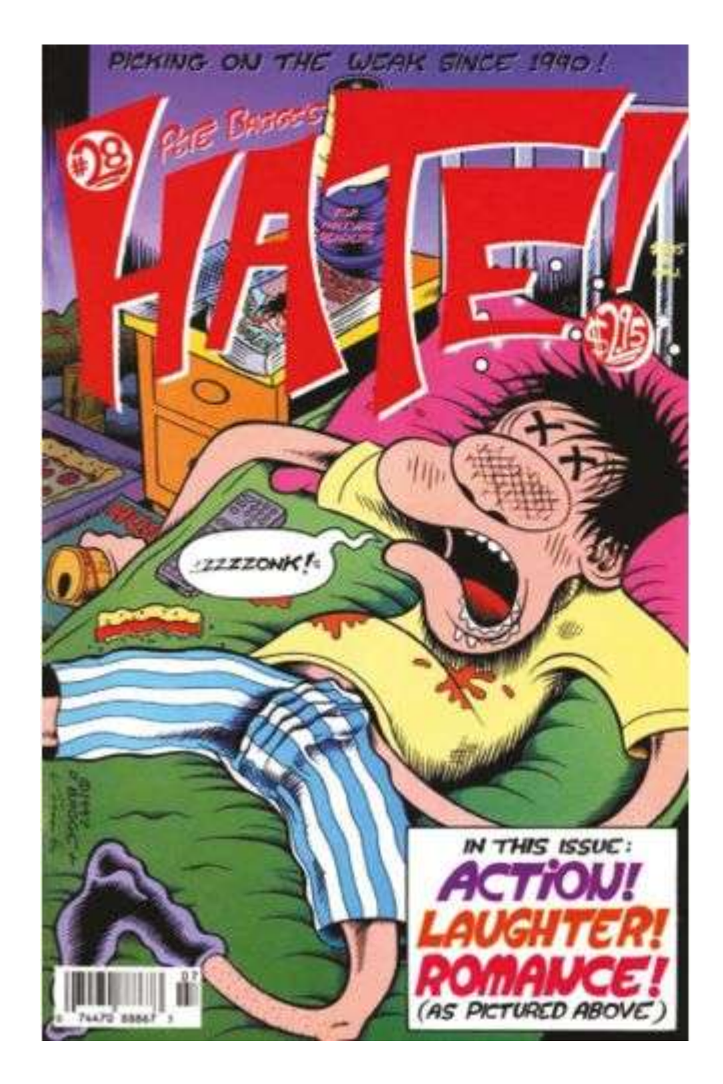
Mientras tanto, ¿qué sucedía en los márgenes de ese *mainstream* ? Siguiendo el ejemplo de los hermanos Hernandez o Dave Sim, cada vez más creadores se lanzaron a la aventura de la autoedición o se refugiaron en sellos pequeños que les garantizaban retener los derechos de sus obras. Como en los inicios del cómic alternativo, los habrá que sigan las reglas de los géneros clásicos más o menos fielmente, como los autores *fugados* de las grandes editoriales de los que ya hemos hablado, pero aquí vamos a ocuparnos de los que se abren camino por otros canales.

Jeff Smith es un buen ejemplo de autor de género que hace la guerra por su cuenta. En 1991 creó su propio sello, Cartoon Books, para editar el primer número de *Bone* , una serie de humor y fantasía para todos los públicos que se extendió hasta 2004. *Bone* cuenta la historia de los tres primos Bone, perdidos en una región donde vivirán una aventura épica con ecos de *El Señor de los Anillos* . El excelente dibujo de Smith y el ritmo emocionante del relato, salpicado con *gags* humorísticos, convirtieron *Bone* en un éxito que acumuló varios premios durante su publicación y fue y es un superventas, tanto en la editorial propia de Smith como durante el período que fue editada por Image Comics.

Sin embargo, lo más interesante de este período lo publicarán autores que, alejándose de géneros tradicionales y de la industria convencional, desarrollen su obra personal sin ataduras, siguiendo el camino marcado por los Hernandez o Art Spiegelman.

El primero de ellos del que vamos a hablar, Charles Burns, de hecho, inició su carrera durante los ochenta y publicó historias en *RAW* , la revista editada por Spiegelman y Françoise Mouly. Las historias de Burns son a menudo malsanas y angustiosas, y su universo autoral es tan hermético y desconcertante como el de David Lynch. Su dibujo perfeccionista, alejado del feísmo *underground* , sólo consigue acentuar aún más esas cualidades de sus obras. En los ochenta ya llama la atención, por ejemplo, con sus historias breves de El Borbah, un luchador de *wrestling* detective, o la excelente *Skin Deep* , pero su consagración como uno de los autores esenciales del cómic contemporáneo llegó con *Black Hole* (*Agujero Negro*), serializada entre 1993 y 2004 y obra maestra del cómic independiente estadounidense. En ella, Burns presenta a un grupo de adolescentes afectados por un extraño virus que les produce mutaciones físicas diversas. Puede que

suene a los superheroicos X-Men, pero nada más lejos. *Black Hole* incide en los aspectos psicológicos de los personajes y emplea la mutación como una metáfora de la propia adolescencia como proceso de cambio y entrada en la vida adulta. La soledad y la incomprensión se ceban en unos jóvenes parte —o víctimas— de la generación X que Burns retrata con retorcida sensibilidad.



Portada del número 28 de *Hate* , la cabecera de Peter Bagge. ©Peter Bagge

Peter Bagge se inició en el mundo del cómic siendo muy joven, en el *Weirdo* de Robert Crumb, cabecera que incluso llegó a editar en su última etapa a inicios de los ochenta. En 1990 comenzó a publicar su propio *comic-book* , *Hate* (*Odio*), una de las publicaciones fundamentales del alternativo de la época. En ella, Bagge, a través de su álter ego Buddy Bradley, cuenta aspectos de su propia vida y construye uno de los retratos más fieles que se han hecho nunca de la generación X, desde un punto de vista tremendamente ácido. En 1998, Bagge decidió concluir *Odio* , aunque ha seguido publicando cómics, incluso algunos en Marvel.

Daniel Clowes había publicado alguna historia breve en *Love and Rockets* durante los ochenta, pero el verdadero punto de partida de su brillante carrera bien puede considerarse la edición en el seno de

Fantagraphics del primer número de *Eightball* en 1989, un *comic-book* que empleará para serializar diversas obras extensas donde desarrolla un universo de perdedores y profundiza en la soledad y aislamiento de la sociedad moderna. La primera de ellas fue *Like a Velvet Glove Cast in Iron* (*Como guante de seda forjado en hierro*), una desconcertante historia de evidente influencia surrealista. *Ghost World* fue su primer gran éxito, llevado al cine en 2001, en el que contaba el paso de la adolescencia a la adultez de dos chicas en pleno descreimiento de los noventa. Los cambios en el mercado afectaron a *Eightball* , que dejó de ser un *comic-book* al uso para albergar historias largas completas en sus últimas entregas. *Ice Haven* fue el número 22 de la serie, y *The Death Ray* (*El rayo mortal*) el 23, una impresionante revisión en clave realista —lo que, en el caso de Clowes, implica también en clave pesimista— de los cómics de superhéroes que le fascinaban de niño. Convertido en una de las principales figuras de la novela gráfica estadounidense contemporánea, Clowes prosigue su trabajo profundizando en sus temas de siempre al tiempo que, influido por Chris Ware —del que vamos a hablar en unos pocos párrafos—, experimenta con el lenguaje de la historieta y con los cambios de estilo de dibujo. Una de sus últimas obras es *Mister Wonderful* , serializada nada menos que en *The New York Times* .



Página de *Ghost World* , obra de Daniel Clowes. ©Daniel Clowes

Jim Woodring supone un caso atípico en la escena alternativa, porque prácticamente toda su carrera ha estado ligada a una única serie: *Frank* . Entre lo onírico y lo fantástico, con un dibujo que recuerda a los dibujos animados clásicos, Woodring lleva décadas contando las historias mudas de Frank y el resto de los personajes del Unifactor, un mundo dúctil como los sueños, que podría representar nuestro subconsciente. *Frank* alterna el blanco y negro con el color, y absorbe al lector en sus páginas de pesadillas, pulsando las cuerdas ocultas de nuestra mente y despertando sensaciones atávicas y, a veces, malsanas. La extraña poesía de las páginas de *Frank* no se parece a nada que se haya visto antes o después en la historia del cómic, y sin ninguna duda constituye una de las obras fundamentales del cómic adulto, un ejemplo perfecto de que la historieta no tiene por qué ser exclusivamente narrativa y que puede usarse para algo más que contar una historia. Woodring, que padeció alucinaciones siendo niño, no puede terminar de explicar su trabajo, lo cual lo hace, en realidad, mucho más atractivo. En la actualidad sigue trabajando en su serie, a sus sesenta años.

Finalmente, en este recorrido por los autores independientes que comienzan a despuntar en la bisagra que une los ochenta con los noventa, tenemos que pararnos con calma en el que bien puede ser el autor más importante de los aparecidos en los últimos veinte años: Chris Ware. Ware es un trabajador incansable y un perfeccionista obsesivo tremendamente exigente con su propia obra. A través de todas las entregas de *Acme Novelty Library* , iniciada en 1993, no ha cesado de evolucionar y de exprimir las posibilidades estéticas y narrativas del cómic. Pero lo más significativo es que esta evolución la lleva a cabo volviendo la vista atrás y recuperando a los maestros de la tira de prensa estadounidense, especialmente a Frank King. Más que experimentar con los recursos del medio, Ware ha ido un paso más allá y ha creado nuevos, especialmente en lo que respecta al diseño, a la composición de página y a la manera de leerla, y a la representación de ideas abstractas. Su estilo gráfico perfeccionista contrasta con la dureza emocional de sus historias, que suelen girar en torno a la soledad y la incomunicación de la sociedad moderna. Cada obra de Chris Ware deja atrás a la anterior. En *Jimmy Corrigan* , recopilación de una historia seriada en el *Acme Novelty Library* , examina las relaciones paternofiliales; en *Lint* , aparecido directamente como una entrega completa del *ANL* , se plantea el reto de plasmar la vida completa de un ser humano, desde el nacimiento hasta su muerte, prestando especial atención a su psicología y mundo emocional antes que a los hechos biográficos. Paralelamente a su serie propia, Ware ha ido realizando cada vez más historietas y portadas para medios de información general o de crítica literaria, como *The New Yorker* . Su obra se expone en museos y se estudia en las universidades, y obtiene éxito comercial. Ha retomado el legado de los pioneros del cómic de los que hablamos al inicio de este libro, revolucionado el medio y causado una influencia decisiva en autores como Seth o Daniel Clowes. Se ha convertido, en suma, en la punta de lanza de la vanguardia del cómic contemporáneo, y en uno de los grandes genios de la historia.

LA *NOUVELLE* BD

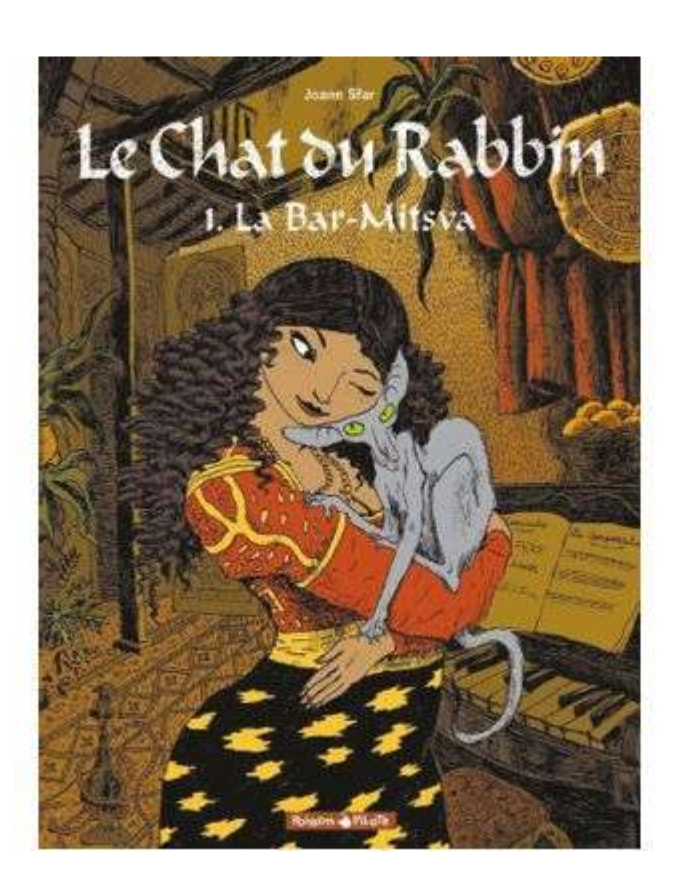
Al inicio de la década de los noventa tal vez afirmar que el mercado franco-belga estaba en crisis fuera un poco exagerado, pero no lo es decir que estaba experimentando muchos cambios. El modelo de prepublicación en revistas para luego recopilar las historias en álbumes tocaba a su fin con el cierre de *Tintin* y *Pilote* , que significaba el final de toda una era. Artísticamente, las grandes editoriales habían acabado por estandarizar los diferentes géneros, de modo que la mayoría se ceñía a unas reglas narrativas muy concretas, dentro de sus propios estilos, pero siguiendo el ritmo marcado por la tradición. Ante esta monotonía se va a rebelar el movimiento artístico más importante en la BD desde Los Humanoides Asociados: L’Association.

L’Association nace como una editorial independiente en 1990, fundada por el dibujante Jean-Christophe Menu y con gente como Lewis Trondheim, Stanislas o David B. como socios. Su militancia antiindustria es radical, y rechazan sus convenciones en materia de formato tanto como de géneros. Querían hacer algo distinto alejado de cualquier tipo de canon. Los dibujantes de L’Association tienen estilos totalmente personales que se apartan de la tradición realista imperante desde los setenta, pero también del dibujo humorístico clásico de los Franquin o Uderzo. Son estilos feístas, naif o *underground* que, en ese momento, ninguna gran editorial habría considerado publicar ni por asomo y que miran tanto a los autores alternativos estadounidenses como a Tardi. Los fundadores de la editorial percibían que lo que se consideraba adulto no lo era del todo, y que el cómic comercial estaba enrocado en géneros escapistas y en convenciones desfasadas. Ellos querían hablar de otras cuestiones más cercanas a sus experiencias. Por eso la autobiografía y la memoria son muy apreciadas, aunque algunos dibujantes llevaron a cabo una deconstrucción de los géneros tradicionales muy interesante. L’Association abanderó un movimiento que será conocido como *nouvelle bandeé desineé* , aunque varios de sus autores, con el tiempo, acabarán trabajando en el seno de editoriales grandes como Delcourt o Dargaud. Menu, sin embargo, pese a la fuga de sus estrellas, siempre ha permanecido fiel a sus principios y ha defendido el cómic independiente como el auténticamente artístico. Como de costumbre, el espacio no nos permite explayarnos, pero vamos a pasar revista a los autores más interesantes que pasaron por L’Association.

Lewis Trondheim, ya lo hemos dicho, fue miembro fundador. Al principio de su carrera, él mismo confiesa que no tenía mucha idea acerca de hacer cómics, así que en 1995 cogió un paquete de quinientos folios y dibujó desde la improvisación más absoluta *Lapinot et les carottes de Patagonie* (*Lapinot y las zanahorias de la Patagonia*), como método de aprendizaje. Posteriormente recuperó al protagonista en una serie de álbumes. El estilo sintético de Trondheim es muy poco

ortodoxo, más aún al utilizar animales antropomórficos para todos sus tebeos. También dibujará algunos cómics autobiográficos en los que reflexiona sobre su profesión y la creación: *Approximativament* (*Mis circunstancias*) y *Desaeuvré* (*Desocupado*). A ellos se suman una infinidad de series y monografías, algunas de ellas enfocadas al público infantil, que lo convierten en uno de los autores más prolíficos de los últimos tiempos. Destaca entre todas ellas *Donjon* (*La mazmorra*), una monumental parodia —muy seria— de la fantasía heroica, que realiza en colaboración con Joann Sfar y un ejército de dibujantes amigos y que han desarrollado durante más de diez años en tres series paralelas, situadas en diferentes momentos de la cronología de los personajes.

Joann Sfar es el único de todos los autores de la *nouvelle BD* que puede disputarle a su amigo Trondheim el puesto de autor más productivo. Es un dibujante excelente de estilo libre, que fluye según las necesidades de la página que esté dibujando con total naturalidad, y que destaca tanto en el blanco y negro como con el color informático, pero que sobre todo alcanza su verdadera dimensión cuando emplea acuarelas. Interesado en la religión, la filosofía y la historia del arte, casi todas sus obras tienden a reflexionar sobre alguno de estos temas, siempre con un tono relajado, que resta dramatismo a cualquier problema. Sfar, gracias a su personalidad artística arrolladora, se ha convertido en uno de los grandes humanistas del tebeo moderno, y ha hecho de su sutil sentido del humor y su improvisación sus mejores bazas. Consignar aquí todos sus cómics no tiene sentido, pero vamos a destacar los mejores: *Le chat du rabbin* (El gato del rabino), *Socrate le demi-chien* (Sócrates el Semiperro), junto con Christophe Blain, o *Pascin* . Hoy, convertido en uno de los autores más importantes de la BD, es requerido para comisariar exposiciones, como la dedicada a la figura del cantautor Brassens, y hace sus pinitos en el mundo del cine dirigiendo la película de animación de *El gato del rabino* y un biopic sobre el músico Serge Gainsbourg, mito nacional en Francia.



El gato del rabino de Joann Sfar junto a su dueña (Dargaud, 2002).
©Joann Sfar y Dargaud

Otro miembro fundador de L'Association y uno de los grandes autores franceses contemporáneos es David B. Se trata de un dibujante soberbio, que destaca por haber sabido desarrollar un universo gráfico muy personal, rico en metáforas visuales y en símbolos que remiten al inconsciente colectivo y a la iconografía del arte antiguo. Por eso, gran parte de la obra de David B. ha profundizado en el folclore y el mito, sus dos grandes obsesiones, junto con la guerra en todas sus formas. De la mezcla de todo ello surge *Le Jardin armé et autres histories* (*El jardín armado y otras historias*). En algunas etapas de su carrera también ha manifestado un gran interés por lo onírico, hasta el punto de llevar un diario de sueños que luego trasladó al cómic: *Les complots nocturnes* (*Los complots nocturnos*). Su obra maestra, y quizás el mejor cómic que se ha producido en los últimos quince años en Francia, tiene todos estos elementos, pero también mucho más. Hablamos de *L'Ascension du Haut Mal* (*La ascensión del Gran Mal* o *Epiléptico* , según la edición en castellano), una serie de seis álbumes que David B. publicó entre 1997 y 2003 en los que cuenta el descubrimiento de la epilepsia de su hermano mayor y cómo afectó a toda su familia. Se trata de una autobiografía que también funciona como memoria familiar, y que tiene un tono brutalmente sincero, sin omitir ningún detalle incómodo, ni en lo que respecta a su familia ni sobre sí mismo. El impresionante despliegue simbólico y el inquietante dibujo de David B. tienen un enorme calado psicológico en el lector, lo que convierte el cómic en una obra perturbadora y apasionante, sobre todo porque más allá de la historia familiar y la búsqueda desesperada de una posible cura para la epilepsia está el relato de cómo David B. construyó su propia identidad,

en pleno rito de paso de la adolescencia a la vida adulta. Tras *La ascensión del Gran Mal* , David B. tuvo la sabiduría necesaria como para no dejarse aplastar por el peso de una obra de semejante envergadura y ha continuado explorando los territorios del mito, e incluso ha dibujado un cómic histórico con guion de Jean-Pierre Filiu: *Les meilleurs ennemis* (*Los mejores enemigos*).



Página de *La ascensión del Gran Mal* de David B (L'Association, 1999). ©David B. y L'Association

Muy ligada a David B. tenemos a Marjane Satrapi, una autora iraní afincada en Francia que consiguió uno de los primeros grandes fenómenos de venta de la novela gráfica contemporánea con *Persépolis* , publicada en 2000 por L'Association gracias a la recomendación de David B., cuya influencia artística es evidente en el estilo de Satrapi. Su cómic es una autobiografía en la que cuenta su infancia en la Irán de la república islámica, campo abonado para el fundamentalismo religioso. Marjane y su familia, de ideología progresista y educación de influencia occidental, tienen que cambiar su forma de vida para adaptarse a la nueva situación. Satrapi cuenta su propia experiencia, que la lleva a estudiar en el extranjero e incluso a vivir una temporada en las calles de Viena siendo adolescente. *Persépolis* no podía estar más alejada de los cánones del mercado del cómic franco-belga, y, sin embargo, fue un tremendo éxito, no sólo en Francia, sino también internacional, quizás porque lo que contaba interesó a gente que no eran lectores habituales de tebeos, y que encontraron algo que les llamó la atención más allá del medio al que pertenecía. El éxito de *Persépolis* fue esencial para el

movimiento de la novela gráfica y motivó una adaptación al cine de animación años después, y Satrapi ha continuado su carrera como historietista, aunque no ha sido muy prolífica.

El último autor de los vinculados a L'Association en quien vamos a detenernos es Emmanuel Guibert. Comenzó publicando obras en colaboración con Sfar en las que, como él y otros compañeros, revisaba los géneros tradicionales y el humor infantil o juvenil, pero pronto se embarca en otro tipo de proyectos. *La Guerre d'Alan* (*La guerra de Alan),* publicada en tres volúmenes entre 2000 y 2008, es una memoria de Alan Cope, un antiguo soldado estadounidense destinado en Europa durante la Segunda Guerra Mundial, construida a partir de innumerables horas de conversación con el propio Alan. El dibujo pulcro y académico de Guibert se convierte en el vehículo perfecto para un cómic que abría nuevos e inexplorados caminos en la BD, que es algo que puede afirmarse con la misma convicción de su siguiente proyecto, *Le Photographe* (*El fotográfo* , 2003), publicado por la editorial Dupuis, en el que, empleando las fotografías del periodista gráfico Didier Lefèvre durante su estancia en Afganistán documentando el trabajo de Médicos sin Fronteras, reconstruye sus viajes a través de un experimental y rompedor híbrido entre imagen real y dibujada, que ha supuesto una de las grandes obras maestras de la BD reciente.

Por último, vamos a detenernos en una obra que, aunque no fue publicada por L'Association sino por Los Humanoides Asociados, participa de un espíritu similar. Hablamos de la serie de *Monsieur Jean* (*El señor Jean*), del dúo formado por Phillipe Dupuy y Charles Berberian. Aunque se publica en álbumes de formato clásico en el mercado franco-belga, *El señor Jean* se aleja de los géneros de aventura y plantea una comedia costumbrista que explora con dibujo sencillo y diálogos ingeniosos el trance de hacerse adulto y formar una familia.

13 El cómic hoy. La llegada de la novela gráfica

LA ÚLTIMA DÉCADA DE *MAINSTREAM* ESTADOUNIDENSE

El nuevo siglo supuso para Marvel y DC mucho más que un simple cambio de fecha. Tras los tormentosos noventa, ambas se disponen a afrontar una nueva época, en la que se asume que el cómic de superhéroes ha dejado de ser un entretenimiento infantil y popular, y que las ventas, por tanto, jamás recuperarán las cifras del pasado. La recesión del mercado al menos se estabiliza, y las adaptaciones cinematográficas de los personajes, que viven una auténtica edad de oro, garantizan la viabilidad de las franquicias. En lo que llevamos de siglo hemos visto en la gran pantalla películas protagonizadas por Batman, Spider-Man, Superman, los Vengadores o los X-Men, entre otros. Son cintas de gran presupuesto, con repartos de actores de prestigio y directores reputados a los mandos, y los resultados quedan lejos de la mayor parte de los primerizos intentos de llevar al cine a los superhéroes, algo que, en realidad, fue una aspiración de las compañías que poseen sus derechos desde siempre.

El principal artífice del cambio en Marvel fue Joe Quesada, dibujante que ya pasó por la editorial en los noventa y que se convertirá en editor jefe tras la experiencia de la línea Marvel Knights un par de años antes. Quesada tiene claro que hay que actualizar los personajes para el siglo XXI, y que eso pasa por renovar la plantilla de arriba abajo y dejar que entren autores con ideas nuevas que contar. Viejos conceptos como la continuidad no son importantes frente a la imperiosa necesidad de ofrecer contenidos adecuados a los adultos que ahora componen la gran masa lectora de Marvel, y por eso no tiene reparos en ofrecer algunas de las series más emblemáticas a autores que distaban mucho de ser expertos en su historia, pero que tenían amplia experiencia en campos ajenos, como el cine, la televisión, la literatura o el cómic independiente.

J. M. Straczynski, guionista de la teleserie *Babylon 5* , renovará *The Amazing Spider-Man* ; Brian Michael Bendis, *Daredevil* y *The Avengers* ; Grant Morrison, hasta ahora guionista estrella de DC Comics, hará lo propio con *X-Men* .

Por su parte, DC Comics se encomendó a los grandes eventos editoriales y a los *cross-overs* , diferentes *Crisis* que sacudían constantemente el universo de ficción. El guionista Geoff Johns, encargado de revitalizar a Green Lantern, acabo siendo el principal artífice de los grandes planes editoriales. El novelista Brad Meltzer fue contratado para guionizar *Identity Crisis* (Crisis de identidad), dibujada por Rag Morales, una serie que destapaba un gran secreto del pasado de la Liga de la Justicia y que

oscureció sustancialmente el tono de casi todas las series de DC. Como si quisiera rebelarse contra ello, Grant Morrison dio vida, junto con Frank Quitely, a una de las mejores obras sobre Superman que se han escrito: *All Star Superman* , donde el héroe se muestra en su versión más pura y luminosa. El mismo guionista condujo una larga etapa del otro personaje estrella de la editorial, Batman.

En realidad, muchos de los cambios de Marvel y DC en los últimos años tienen su explicación en un suceso del mundo real: el atentado contra las torres del World Trade Center de Nueva York en septiembre de 2001. El ataque terrorista que conmocionó al país tuvo un impacto profundo en todas las manifestaciones culturales, y el cómic no fue una excepción. Hubo numerosos especiales de diferentes editoriales que recaudaban fondos para las víctimas, pero incluso las series regulares de Marvel reflejaron esto. Casi de inmediato, el recién llegado Straczynski y John Romita Jr. dedicaron un número de *The Amazing Spider-Man* al atentado, donde se hacía eco del discurso oficial de la presidencia y confrontaba la colorida ficción de unos héroes que habían salvado el mundo mil veces con la oscura realidad.

Como resultado de ese choque, la mayoría de las series ensayan un realismo relativo, que busca endurecer a sus superhéroes haciéndoles adoptar métodos más expeditivos. La destrucción masiva y la lucha contra grupos terroristas se convertirán en constantes. Esta tendencia llegará a su máxima expresión en la saga de *Civil War* (2006), en la que el guionista Mark Millar enfrenta a los héroes de Marvel en un violento conflicto con dos bandos: los que aprueban la decisión del gobierno de registrar y dirigir a todos los superhumanos, con Iron Man al frente, y los que lucharán por seguir siendo independientes y anónimos, con el Capitán América como líder. Como fondo de este *cross-over* está, obviamente, el debate de las libertades civiles frente a la seguridad nacional. En el marco de la saga, dos acontecimientos con amplia repercusión en la prensa internacional tendrán lugar: el desenmascaramiento público de Spider-Man —deshecho poco después gracias a un reinicio parcial del personaje— y la muerte del Capitán América, en una excelente etapa de su serie regular a cargo de Ed Brubaker.



Spider-Man contempla las ruinas de las Torres Gemelas tras los atentados del 11-S, por J. M. Straczynski y John Romita Jr. ©Marvel Comics

En los últimos años, DC ha vuelto a revolucionar su universo con un nuevo reinicio del mismo, que arrancó en el evento *The New 52* , que consistió en el cierre de todas las cabeceras y la aparición de cincuenta y dos nuevas. Marvel, por su parte, multiplica las series protagonizadas por los Vengadores y los X-Men, sus dos franquicias más exitosas, pero además deja espacio para series más personales, donde sus autores puedan desarrollar sus historias con mayor libertad al estar exentos de participar en los grandes eventos, y casi siempre con estilos de dibujo poco frecuentes en el *mainstream* . Uno de los mejores ejemplos es *Hawkeye* (Ojo de Halcón), obra del guionista Matt Fraction y de los dibujantes españoles David Aja y Javier Pulido.

Con las cifras de venta de los *comic-books* en su nivel más bajo de la historia, tanto DC como Marvel parecen haberse encomendado al cine como máxima fuente de ingresos. Tiene sentido, dado que la primera pertenece a Warner y la segunda a Disney.

UNA NUEVA FORMA DE HACER Y PUBLICAR CÓMICS

Hemos recorrido el largo camino que separa los garabatos de Töpffer de la efervescencia de la novela gráfica contemporánea, de esa situación que anunciábamos en la introducción de este libro en la que el

cómic se ha convertido en un medio adulto a la altura de cualquier otro. Junto con las temáticas y los géneros tradicionales, pueden encontrarse cómics que tratan prácticamente cualquier tema, desde todos los puntos de vista imaginables. El cómic ha entrado definitivamente en la normalidad del mercado cultural y puede encontrarse en grandes superficies y librerías generalistas. Grandes autores de diferentes generaciones han hallado la libertad creativa necesaria para dibujar los cómics que quieren dibujar, ni más ni menos. Lo que hace este momento para leer cómics realmente apasionante es la confluencia de todas esas generaciones y la aparición de muchos jóvenes talentos que siguen sus pasos.

En cuanto al mercado, junto a la pervivencia de la mayoría de las editoriales clásicas de cómics se han dado dos fenómenos que marcan en buena medida el ritmo del cómic de autor contemporáneo.

El primero es la definitiva entrada de editoriales literarias en el negocio de la novela gráfica. Hemos ido viendo algunos antecedentes puntuales, pero será en el nuevo siglo cuando se consolide su apuesta por el cómic. Es el caso de Pantheon Books en Estados Unidos, Random House/ Mondadori en varios países donde está presente, Devir en Brasil, y Alfaguara o Salamandra en España.

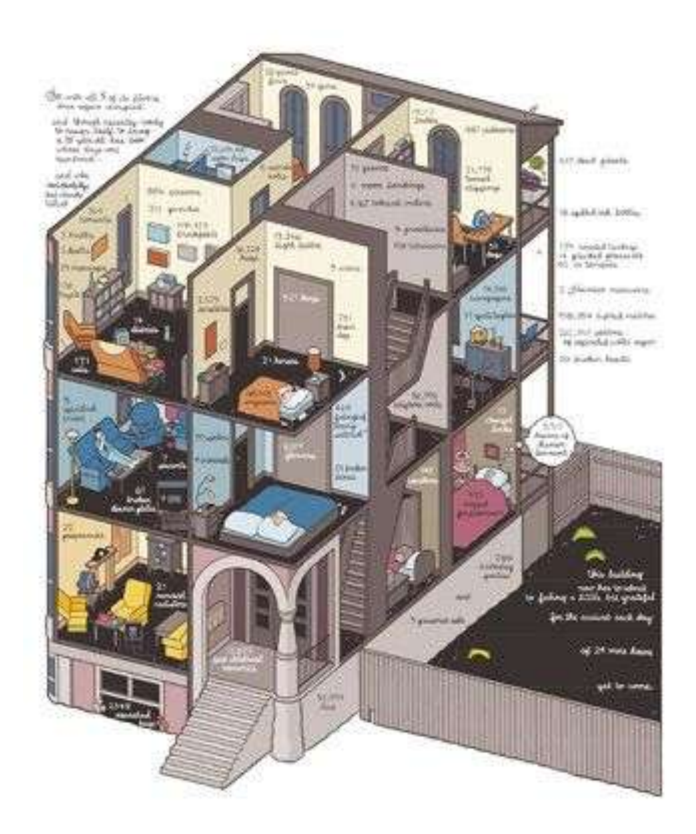
El segundo es el resurgir del espíritu *underground* adaptado a nuestros tiempos: la autoedición como forma de subsistencia en aquellos países donde el entramado comercial ha desaparecido o es hermético a nuevas propuestas experimentales. Colectivos de todo el mundo, incluso de países sin excesiva tradición previa de historieta, editan fanzines que gracias a internet pueden vender más allá de sus fronteras. El asociacionismo, los eventos alternativos y la colaboración constante entre diferentes grupos que suman fuerzas se han convertido en las señas de identidad de un movimiento heterogéneo e ilusionante, que tiene quizás su máximo exponente en la *small press* estadounidense, término que engloba a todos los pequeños autoeditores que sacan adelante sus proyectos siguiendo la máxima del *do it yourself* .

LA NOVELA GRÁFICA ESTADOUNIDENSE

El cómic estadounidense es la mejor muestra de la confluencia de generaciones. Ahí tenemos al maestro del *underground* , Robert Crumb, a quien tras años de carrera a sus espaldas no se le ocurre otra cosa que adaptar el *Génesis* bíblico en una extraordinaria novela gráfica que publicó en 2009, en un solo volumen y sin serialización previa, pues los días de las revistas parecen haber terminado, salvo contadas excepciones. Eddie Campbell, afincado en Australia, prosigue con su obra autobiográfica monumental, que alterna con proyectos más breves. Los hermanos Hernandez, Daniel Clowes, Charles Burns, Seth o Chester Brown siguen siendo los nombres más respetados del cómic adulto estadounidense, y, como hemos ido adelantando en anteriores

epígrafes, han publicado en los últimos años algunas de sus mejores obras. También es el caso de Chris Ware, buscador incansable de nuevos caminos, convertido en el faro de su generación. Su ansia experimentadora se explica mejor que de cualquier otra forma diciendo que su última creación es *Building Stories* (Fabricar historias), una caja que contiene multitud de tebeos en todos los formatos imaginables.

Por supuesto, en estos últimos diez años han ido apareciendo muchos jóvenes autores que, inspirados por los anteriores, han ayudado a forjar este gran momento. Uno de los más destacados es Craig Thompson, que saltó a la fama con *Blankets* , una obra de carácter autobiográfico en la que contaba varias experiencias de su adolescencia, incluido su primer amor, con un estilo gráfico elegante y rico en metáforas, y un tono lírico que consiguió atraer la atención del gran público. Tras un largo proceso de realización, *Habibi* , su segunda obra de calado, demuestra que el prometedor autor de *Blankets* se ha convertido en una realidad inapelable, con un relato entre lo histórico y lo mítico ambientado en el Próximo Oriente, donde indaga en la naturaleza del mito, la sexualidad y el amor.



Una muestra de *Fabricar historias* de Chris Ware (Random House, 2014). ©Chris Ware

Otra autora que profundiza en su pasado familiar es Alison Bechdel. En *Fun Home* cuenta cómo descubrió su homosexualidad siendo una adolescente, mientras explora la difícil relación con su padre, homosexual a su vez en secreto. El libro atrajo la atención de los medios y la crítica literaria, y lo mismo sucedió con su segunda obra, *Are you*

my mother? (¿Eres mi madre?), que en esta ocasión diseccionaba la relación con su madre en clave psicoanalista.

También se ha prodigado el cómic costumbrista encuadrado en lo cotidiano, en el día a día de sus autores. A esta tendencia pertenecen dos nombres que comparten un dibujo alejado del buen acabado y de los cánones clásicos. El primero es James Kochalka, que desarrolló su saga *American Elf* entre 1998 y 2013 como un enorme diario personal, del que dibujó una página al día. El segundo es Jeffrey Brown que ha conseguido calar en un público que lejos de preocuparse por sus carencias técnicas, abraza su sinceridad directa. En la mayoría de sus obras relata su vida cotidiana, como Kochalka, aunque también ha encontrado todo un filón en los cómics sobre gatos.

Otro de los grandes nombres del cambio de siglo, Joe Sacco, se dedica a hacer algo totalmente diferente. Sacco es un caso especial, porque no es ningún jovencito y, de hecho, ya dibujaba en los ochenta, por ejemplo, en *American Splendor* de Harvey Pekar. También se dedicó a dibujar cómics sobre el mundo del rock, una de sus pasiones. Pero en 1993 todo cambió con la publicación de *Palestine* (*Palestina*), una obra diferente a cualquier otra cosa que se hubiera visto antes, en la que Sacco contaba en viñetas su experiencia como reportero en la franja de Gaza. En los años siguientes, Sacco continúa explorando las posibilidades del cómic periodístico, y perfecciona su estilo y la manera en la que mostraba a sus lectores sus investigaciones. *Safe Area Gorazde* (*Gorazde: zona protegida*) mostraba la situación de la población civil de Bosnia tras la guerra de los Balcanes, y su gran obra maestra, *Footnotes in Gaza* (*Notas al pie de Gaza*), vuelve a Palestina para narrar la investigación de un crimen de guerra sin resolver. Los trabajos de Sacco le han valido el reconocimiento internacional, y aunque asegura renunciar a la objetividad, el rigor de su investigación y su pericia a la hora de convertirlas en cómics lo convierten en uno de los autores fundamentales de la actualidad.



Detalle de una viñeta de *Notas al pie de Gaza* , obra de Joe Sacco (Random House, 2010). ©Joe Sacco

Por supuesto, la definitiva implantación de la novela gráfica adulta en el mercado no ha anulado otras corrientes del mismo. Los superhéroes de

Marvel y DC siguen publicándose. Lo hacen ya sin las trabas de la Comics Code, con tonos más adultos y realistas, recurriendo como siempre a grandes eventos editoriales y *cross-overs* para atraer la atención del *fandom* , que pese a ello es cada vez más reducido, y han encontrado la vía perfecta para llegar al gran público a través de otro medio: el cine. Otras editoriales más pequeñas compiten por una parcela de mercado con series de calidad variable, aunque algunas de ellas han dado cobijo a algunos de los más afamados guionistas y dibujantes del *mainstream* , cansados de lidiar con las dos grandes. Es el caso de Warren Ellis o Garth Ennis, que publican sus trabajos en Avatar, o de Alan Moore, que, harto del mercado del *comic-book* , publica con la pequeña Top Self *The League of Extraordinary Gentlemen* , junto con el dibujante Kevin O'Neil, una divertida relectura de los iconos de la cultura popular desde el siglo XIX hasta nuestros días.

LA NOVELA GRÁFICA EN FRANCIA

Mientras tanto, el mercado franco-belga se renueva en modos muy similares. La BD industrial, la de las grandes editoriales como Delcourt o Dargaud, sigue viento en popa a toda vela, y los nombres consagrados, los Uderzo, Bourgeon, Van Hamme, Bilal y Hermann siguen publicando cómics con un enorme éxito de ventas. El más grande de los autores franceses, Jean Giraud/Moebius, demostró hasta su fallecimiento en 2012 que lo seguía siendo, principalmente con una serie, *Inside Moebius* , en la que con la frescura e innovación de un veinteañero rompía con todas las reglas preestablecidas y se reinventaba de nuevo como autor, en una brillante reflexión sobre la ficción, los personajes, la identidad del artista y el acto mismo de la creación.

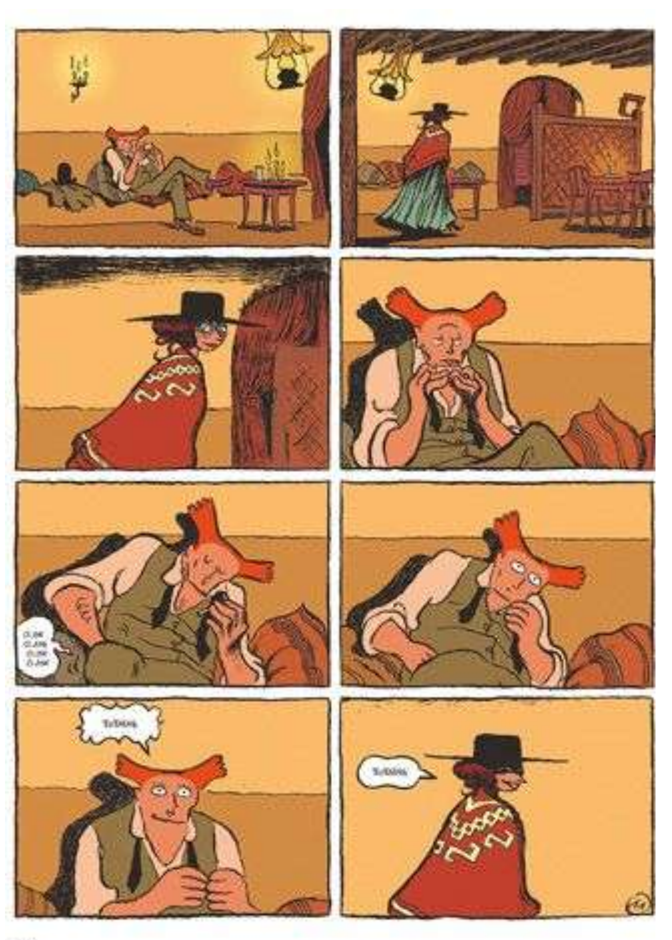
También se ha incrementado el número de autores extranjeros que trabajan para editoriales francesas, por ejemplo, un buen puñado de españoles que desde fines de los ochenta, con la debacle del mercado autóctono, emigraron al país vecino para poder ganarse la vida con el dibujo. Es el caso de Sergio Bleda o Tirso Cons, o del binomio formado por José Robledo y Marcial Toledano, autores de *Ken Games* . El veterano guionista Felipe Hernández Cava y el dibujante Bartolomé Seguí publicaron *Las serpientes ciegas* . Pero, sin duda alguna, los más exitosos son Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales, creadores de *Blacksad* , una serie de género negro protagonizada por un carismático detective gato de los años cincuenta, y que tiene ventas millonarias y varios premios en su haber.

La nueva generación de autores nacida de L'Association se ha convertido a su vez en estrellas, y muchos de ellos han comenzado a publicar con las grandes editoriales, tras su ruptura con Menu, que sigue al frente de su proyecto. Sfar, David B. o Marjane Satrapi han conquistado el éxito comercial, pero lo han hecho bajo sus propios

estándares, desde la libertad autoral y sin asumir los férreos cánones de la BD, que ahora, gracias a ellos, lo son un poco menos. Esto ha hecho posible que en la última década aparezcan nuevos autores que siguen sus pasos.

Christophe Blain inició su carrera profesional colaborando con algunos de los autores salidos de L’Association, como David B., o Trondheim y Sfar, con los que dibujó varios álbumes de *La mazmorra* . Es un virtuoso de un talento inmenso, pero alejado de los clásicos, cuyas obras en solitario son en un principio reinvenciones de los géneros tradicionales en clave iconoclasta. En *Isaac le pirate* (*Isaac el pirata*) revisa el género aventurero típico de la BD de los ochenta, mientras que en la posterior *Gus* hace lo propio con el *western* . Sus últimos trabajos van por derroteros completamente distintos, y destaca *Quai d’Orsay* , una sátira política centrada en la figura de Dominique de Villepin.

Otro de los más destacados y jóvenes autores es Bastien Vivès, que debutó con solamente veintidós años con su primera obra larga. Dotado, como Blain, de un enorme talento para el dibujo, no cesa de experimentar con él en cada nuevo tebeo. Sus cómics huyen del argumento elaborado y se centran en los sentimientos y las emociones. *Le goût du chlor* (*El gusto del cloro*), *Amitié étroite* (*Amistad estrecha*) o *Polina* puede ser lo más destacado hasta el momento de su abundante producción.



Una página de *Gus* , el atípico *western* de Christophe Blain (Dargaud, 2008). ©Christophe Blain y Dargaud

UN MOVIMIENTO GLOBAL

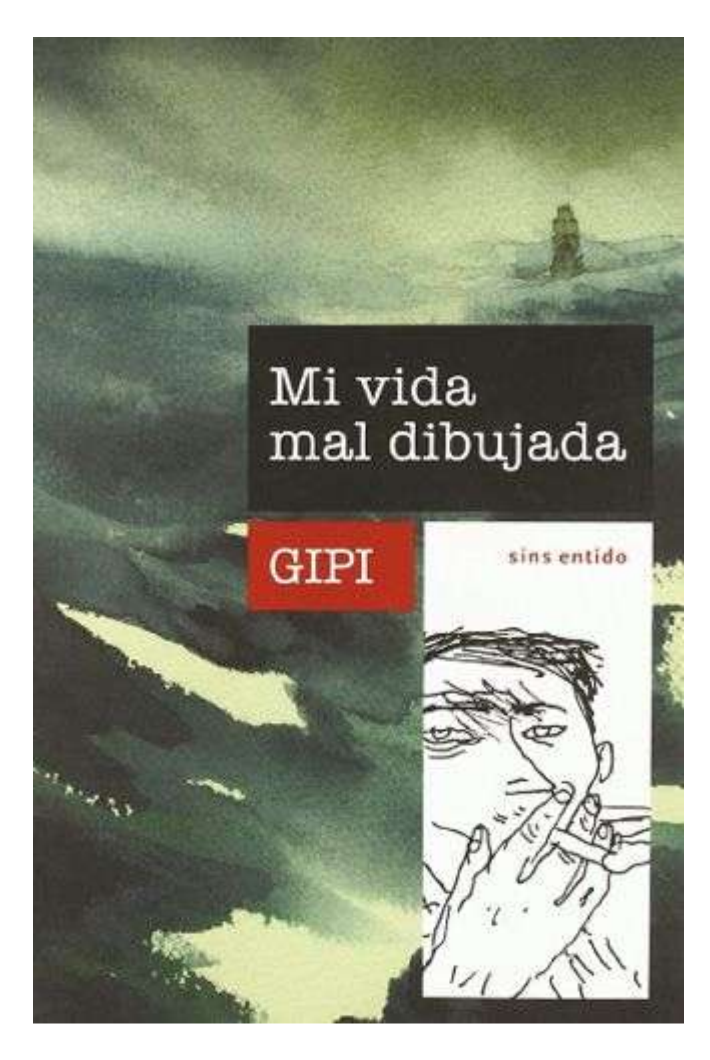
Uno de los rasgos más interesantes del nuevo cómic adulto es su internacionalidad. En la última década, han ido apareciendo autores de primera línea en países sin demasiada tradición previa, que han atravesado sus fronteras para ser publicados y conocidos en otros mercados.

Uno de los mejores ejemplos es el noruego Jason. Aunque empezó a publicar cómics en los ochenta, fue tras el cambio de siglo cuando su fama comenzó a crecer fuera del frío norte. Recurriendo a animales antropomórficos y con un estilo de dibujo pulcro, Jason dota de una dimensión extraña a sus relatos, muchos de los cuales juegan a la redefinición de géneros como el negro o la ciencia ficción. Aunque por mucho que sus tebeos tengan nombres tan marcianos como *Yo maté a Adolf Hitler* , *El último mosquetero* o *Los hombres lobo de Montpellier* , en realidad, lo importante es la exploración psicológica, que Jason aborda sin grandes discursos; de hecho, sus cómics son parcos en diálogos, o incluso, muchos de ellos, mudos. Sus personajes, inexpresivos a priori, acaban diciendo mucho más por lo que callan, y el silencio se convierte en la mejor arma del autor para construirlos.

Otro autor importante en estos últimos años, aunque más joven, es Frederik Peeters, un suizo que saltó a la fama en 2001 con la publicación de *Pilules Bleues* (*Píldoras azules*), uno de los tebeos que más ha influido en la llegada del cómic al público masivo. Se trata de una historia autobiográfica en la que Peeters cuenta su relación con una mujer seropositiva y su hijo, también enfermo. Su mirada está llena de sensibilidad, pero escapa de la sensiblería a través del humor y del realismo con el que afronta la convivencia cotidiana con el sida, al que despoja de tópicos desfasados. Sorprendentemente, tras *Píldoras azules* , Peeters opta por abandonar la línea de la autobiografía costumbrista y se lanza a los géneros puros y duros, que aborda sin el ánimo rupturista y posmoderno de otros autores de BD, pero manteniendo siempre su tono característico. En colaboración con un expolicía dibuja *RG* , una historia policíaca basada en hechos reales. Pero sus dos mayores éxitos tras *Píldoras azules* han sido *Lupus* y *Aama* , dos series —la segunda de ellas aún en marcha— de ciencia ficción con toques de *slice of life* .

Gipi es un extraordinario dibujante italiano, con un gran dominio de la lengua y una habilidad especial para mezclar autobiografía con ficción. Lo demuestra en cómics como *S* , *Apuntes para una historia de guerra* y

sobre todo en *Mi vida mal dibujada* . Se alejó del medio para dedicarse al cine, pero recientemente ha vuelto a dibujar novelas gráficas.



Cubierta de la edición española de *Mi vida mal dibujada* de Gipi (Sins Entido, 2008). ©Gipi y Coconino Press

Por último, nos acercaremos a otro de los fenómenos editoriales de la década: los libros de Guy Delisle. Aunque es de nacionalidad canadiense, Delisle ha publicado originalmente casi todos sus cómics en el mercado franco-belga de la mano de L'Association o Dargaud. Con un estilo sencillo y amable, ha contado sus experiencias en diferentes países del mundo acompañando a su mujer, colaboradora de Médicos sin Fronteras. Así, ha aportado a Occidente una mirada nueva y clarificadora de la vida en China (*Shenzhen*), Corea del Norte (*Pyongyang*) o Birmania (*Crónicas birmanas*).

EL RENACER DEL CÓMIC LATINOAMERICANO

La última vez que nos acercamos a la realidad de la historieta latinoamericana, las expectativas no eran demasiado halagüeñas. Hablábamos de destrucción del tejido industrial, de autores que se

marchaban a otros mercados, de desaparición de revistas. Es una deriva paralela a la de otros países, entre ellos España, como veremos. Pero en el nuevo siglo, animados por la posibilidad de realizar cómics con libertad autoral, sin ceñirse a las exigencias de una industria, van a aparecer muchos jóvenes autores que alegrarán la cara del cómic latino.

En Argentina, como ya adelantamos, vuelve a publicarse la revista *Fierro* a partir de 2006, de la mano de Juan Sasturáin. Pero ya incluso en los noventa había empezado a gestarse una escena de autoedición muy interesante, y que va a dar muy buenos frutos en fechas recientes. A ella podemos adscribir a Berliac, un autor de carácter experimental que además desarrolla una intensa labor como crítico. Diego Parés es otro buen ejemplo de autor inquieto y forjado en el fanzinismo de los noventa. Mientras estos autores experimentan en los márgenes, el mercado *mainstream* se va surtiendo de novelas gráficas y tomos, cada vez más frecuentes. Ahí encontramos, por ejemplo, *Sol de noche* de Guillermo Saccomanno y Patricia Breccia —hija de El Viejo y hermana de Enrique, por supuesto—, o *Shankar* , de Eduardo Mazzitelli y Quique Alcatena.

Power Paola es una autora ecuatoriana afincada en Buenos Aires que ha partido de los fanzines para publicar recientemente una novela gráfica, *Virus tropical* , un apasionante relato autobiográfico que la convierte en uno de los valores más que tener en cuenta del panorama internacional.



Página de *Virus tropical* , la novela gráfica de Power Paola (La Silueta Ediciones, 2011). ©Paola Gaviria

En Perú, Jesús Cossio dibujó una novela gráfica documental sobre la dictadura peruana: *Barbarie. Cómics sobre la violencia política en el Perú (1985-1990)* . También de Perú, aunque afincado en España desde hace años, es el dibujante e ilustrador Martín López Lam, uno de los más inquietos autoeditores del momento, que ha publicado *Parte de todo esto* , una antología de historias ambientadas en su tierra natal.

Uruguay es otro país donde el cómic está viviendo una buena época. Allí muchos autores se han podido beneficiar en los últimos años de las subvenciones que otorga el gobierno a actividades culturales. El escritor, periodista y guionista Rodolfo Santullo publicó junto con el dibujante Marcos Vergara *Cena con amigos* , una historia policíaca, y *Los últimos días del Graf Spee* , que recrea la batalla del Río de la Plata que tuvo lugar en Uruguay en el marco de la Segunda Guerra Mundial.

Las escenas editoriales de Chile y Brasil también se han animado en los últimos años gracias al auge del cómic de autor. En el primero, Marcela Trujillo, alias «Maliki», dibujó *Las crónicas de Maliki 4 Ojos* , un relato con claves autobiográficas y un detallado dibujo de influencias alternativas americanas. En Brasil hoy se editan más libros de cómic que nunca. El guionista Fábio Moon y el dibujante Gabriel Bá son dos de los principales animadores del medio. Ambos trabajan para editoriales

estadounidenses —*Daytripper* fue publicada por Image—, pero directamente para el mercado brasileño han producido, por ejemplo, la adaptación gráfica de la novela de Machado de Assis, *O Alienista* .

En México ya vimos como la potente industria editorial enfocada al lector infantil o juvenil se había venido abajo casi por completo. Sí sobrevive hasta la actualidad el cómic erótico, pero el mercado está prácticamente copado por las ediciones de material extranjero, sobre todo manga y cómics de superhéroes estadounidenses. Sin embargo, como en el resto de Latinoamérica, el cómic de autor se abre camino. Y aquí vamos a mencionar como precedente el cómic *Operación Bolívar* , publicado en los noventa y obra de Edgard Clement, y que fue una de las primeras obras largas que trató temáticas sociales. En los últimos años han aparecido muchos jóvenes autores, de los cuales vamos a nombrar, a modo representativo, a Bernardo Bernárdez, alias «Bef», autor de *Perros muertos* y *Espiral* , y a Tony Sandoval, autor de *El cadáver y el sofá* .

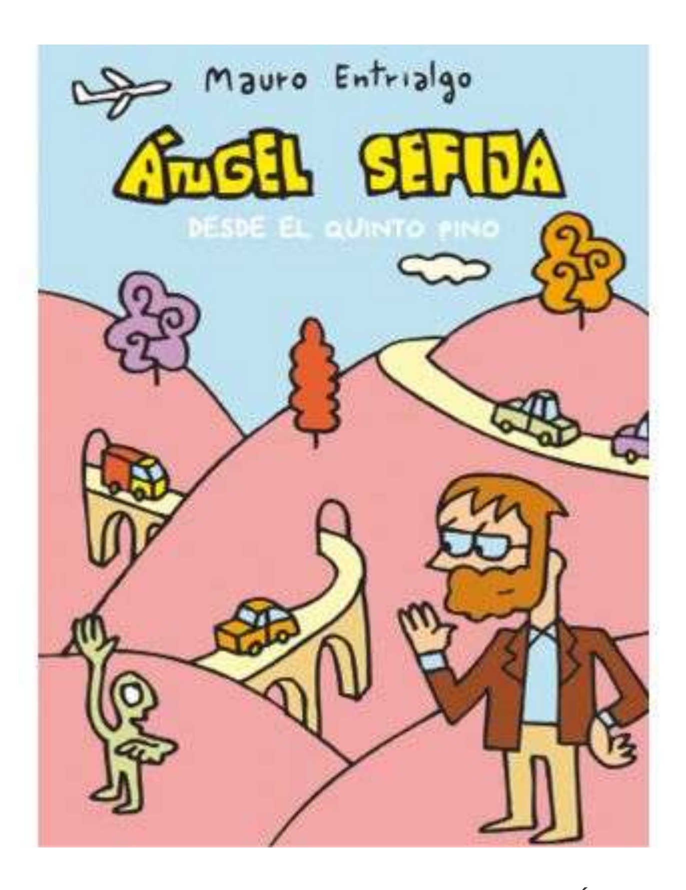
LA NOVELA GRÁFICA EN ESPAÑA

Y, mientras, ¿qué se está cociendo en España? El lector atento se habrá dado cuenta de que, desde los años ochenta, no hemos vuelto a acercarnos al cómic español. Esto ha sido así porque, tras la caída de las revistas de historieta adulta en los noventa, el mercado entró en una etapa dominada por el manga y los superhéroes estadounidenses. Muchos de los mejores autores de la década anterior se dedicaron a la ilustración, la pintura o el diseño, o emigraron a otros países. Hay, por supuesto, algunas excepciones. Cels Piñol y su humorístico universo *Fanhunter* fue uno de los pocos fenómenos de ventas de la década. Max y Pere Joan lucharon contra la realidad del mercado lanzando una revista de cómic de autor, *Nosotros Somos Los Muertos* , donde publicaron a interesantes dibujantes españoles y extranjeros. Fueron los primeros, por ejemplo, en publicar en castellano a David B. o Chris Ware. Autores independientes como Juan Berrio, Fermín Solís, Javier Olivares o Sonia Pulido realizaron trabajos meritorios, sobre todo teniendo en cuenta las circunstancias. Ibáñez y Jan siguieron —y siguen — publicando sus tebeos con gran éxito de público, especialmente en el caso del primero. Miguel Ángel Martín, un dibujante que había llegado algo tarde al *boom* , desarrolla gran parte de su producción en los noventa en las páginas de *El Víbora* , la única cabecera superviviente de dicho *boom* de las revistas. Sus cómics, de violencia extrema y sexo perverso esconden una ácida crítica social, y le valieron un proceso judicial en Italia en 1995, cuando *Psychopathia Sexualis* fue publicado allí. Toda la polémica, no obstante, no puede ocultar que Martín es uno de los autores de cómic más brillantes y experimentales que tenemos en España.

Otro de los grandes es Mauro Entrialgo, centrado en el humor de todos los colores. Como Martín, también empezó a trabajar en los ochenta, y

es miembro fundador de *TMEO* , mítico fanzine vasco que se ha convertido en referente ineludible del panorama nacional. Entrialgo, con su estilo engañosamente simple y su excelente sentido del diseño, lleva décadas creando en diferentes medios personajes como Herminio Bolaextra, Ángel Sefija o Drugos el acumulador, con los que disecciona la sociedad moderna y explica modas y comportamientos de la misma. El conjunto de su extensa obra es una crónica sociológica de nuestro tiempo que no encuentra igual ni dentro ni fuera del mundo del cómic.

Pero, afortunadamente, esa especie de travesía por el desierto que fueron los noventa terminó con el cambio de siglo. Comenzaron a surgir nuevas editoriales de cómics que poco a poco se fueron interesando por los autores nacionales. La situación internacional también fue decisiva. Y el resultado es que en los últimos diez años el cómic español ha resurgido de sus cenizas, alejado, como sucede, en realidad, en todos los mercados, de las cifras de venta millonarias de los años cincuenta o sesenta, pero con una salud artística envidiable.

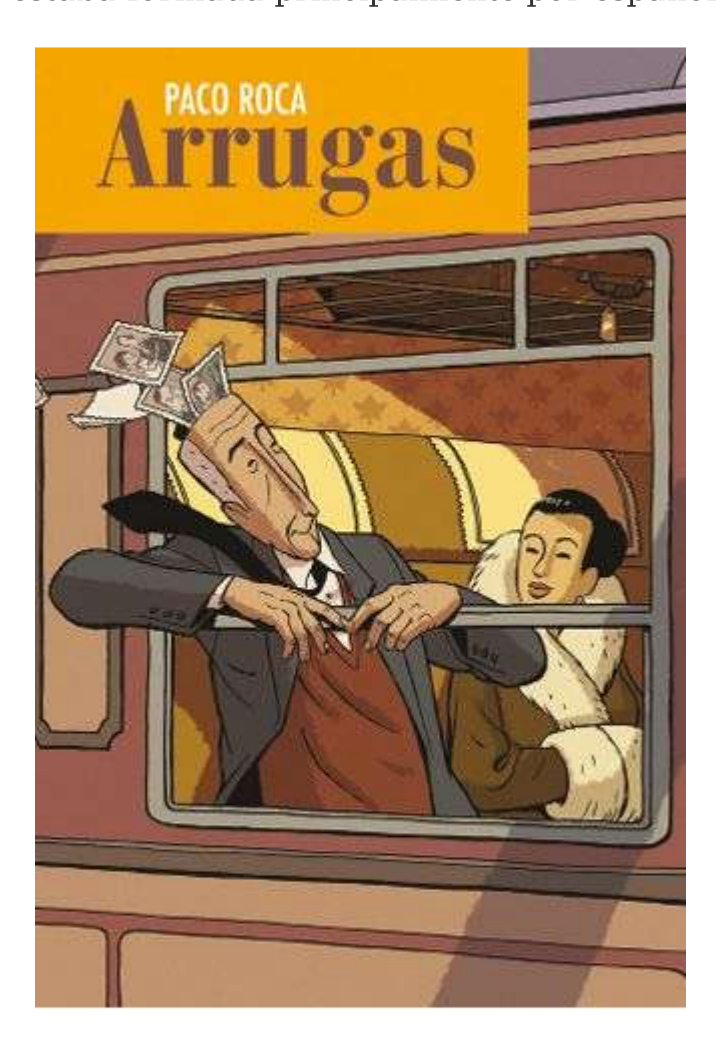


Portada para uno de los recopilatorios de la serie *Ángel Sefija* de Mauro Entrialgo (Astiberri, 2008). ©Mauro Entrialgo

En este nuevo contexto, los mejores artistas de los setenta y los ochenta han podido volver a publicar tebeos en España. Es el caso de Carlos Giménez, que en los primeros años del siglo XXI sorprendió con nuevas entregas de *Paracuellos* , *Barrio* y *Los profesionales* , además de dibujar nuevas obras, como *36-39. Malos tiempos* , sobre la Guerra Civil española, o *Pepe* , una biografía del dibujante José González, de quien hablamos aquí para referirnos a su *Vampirella* . Gallardo, tras años de ausencia del mundo del cómic, vuelve con una obra fundamental para

entender la novela gráfica española: *María y yo* . En ella cuenta la convivencia con su hija autista, con un estilo totalmente alejado de *Makoki* . Max, al que ya hemos mencionado, sigue en plena forma, a la cabeza de la vanguardia, con *Bardín el superrealista* y *Vapor* , dos novelas gráficas que mezclan el humor con la reflexión metafísica y en las que Max experimenta sin cortapisas con el lenguaje del cómic. También lo hace su amigo Pere Joan en *Nocilla Experience* , inteligente adaptación de la novela homónima de Agustín Fernández Mallo.

Otro título esencial en el cómic adulto español fue *Arrugas* , de Paco Roca, publicado primeramente en Francia. Es un relato en torno al mal de Alzheimer y sus efectos, pero, en realidad, es una reflexión más general sobre la vejez. El vistoso y perfeccionista dibujo de Roca y el tono de sus historias lo han convertido en uno de los más exitosos autores españoles. Sus siguientes obras se alejan del tema de *Arrugas* ; *Las calles de arena* es un cuento inspirado en las aventuras de Alicia, y *El invierno del dibujante,* que ya mencionamos de pasada páginas atrás, reconstruye el intento de los cinco grandes de Bruguera de crear su propia revista, *Tío Vivo. Memorias de un hombre en pijama* recopila sus tiras de prensa de autobiografía en clave humorística, y su última obra, *Los surcos del azar* , es un impresionante relato de la historia de La Nueve, la división del ejército que liberó París en la Segunda Guerra Mundial y que estaba formada principalmente por españoles.



Portada de *Arrugas* de Paco Roca (Astiberri, 2007). ©Paco Roca y Guy Delcourt Productions

El arte de volar , otro de los hitos modernos del cómic español, es una novela gráfica fruto del trabajo de dos veteranos, el guionista Antonio Altarriba y el dibujante Kim, en la que el primero narra la vida de su padre desde su niñez hasta su suicidio, ya anciano. La emotiva historia personal se entremezcla y refleja en una extraordinaria crónica del siglo XX español.

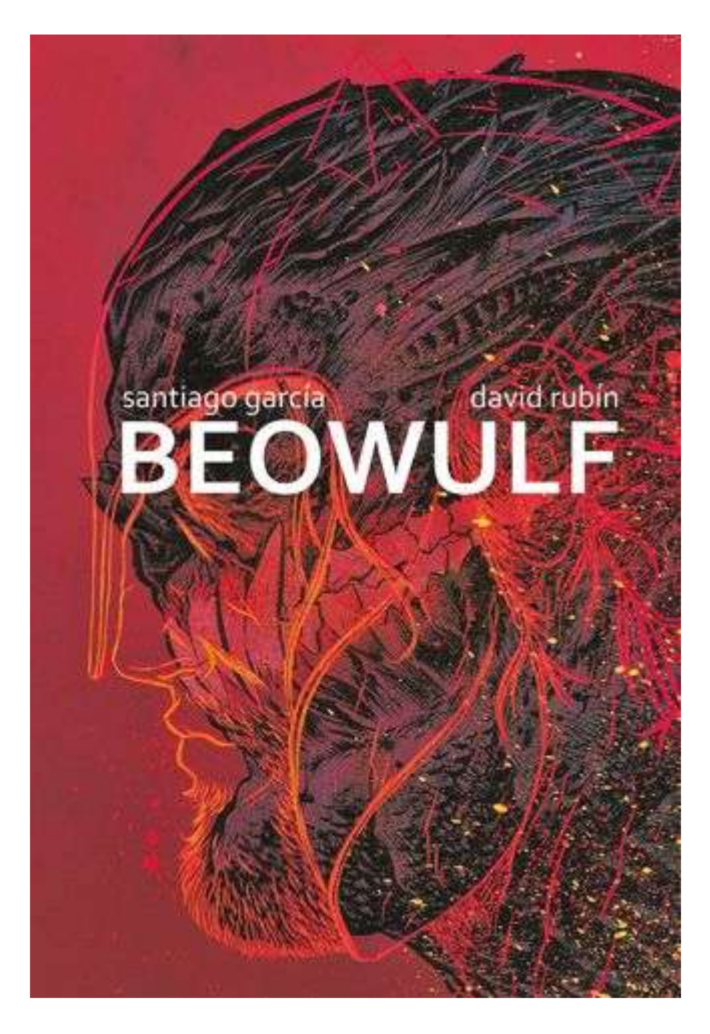
Juanjo Sáez es un joven dibujante que ha irrumpido con fuerza en el mercado español de los últimos años. Sus monigotes sin ojos ni boca desconciertan a muchos de los aficionados al cómic de toda la vida, pero han encandilado al gran público con su mezcla de humor afilado, crítica social y confesión vergonzosa, como demuestra el éxito de *Yo, otro libro egocéntrico* .

Manel Fontdevila es uno de los más destacados humoristas gráficos de prensa de la actualidad, cuyo trabajo ha podido verse en *Público* y en eldiario.es. Pero es también un curtido autor de cómics, que siempre que puede apuesta por la experimentación. *Superputa* fue un cómic dibujado casi de forma inconsciente, que rompía cualquier canon narrativo. Su último cómic es *No os indignéis tanto* y es completamente diferente: un ensayo dibujado sobre el derecho a la resistencia y a la protesta, los límites del humor y la necesidad de transgredir el marco de la transición política española.

David Rubín, tras comenzar su carrera en revistas de Galicia, donde la escena del cómic se había mantenido muy activa incluso en los noventa, da el salto a la obra larga. Sus primeros cómics demuestran que es un excelente dibujante, y crearon unas altas expectativas, cubiertas de sobra en su última obra en solitario hasta el momento: *El héroe* . Publicada en dos volúmenes, esta interpretación del mito de Heracles le sirve a Rubín para realizar un visceral acercamiento a la naturaleza del héroe y, al mismo tiempo, volcar todas sus obsesiones e influencias como autor, desde el manga de Tezuka a Jack Kirby y Frank Miller. Su última obra, junto con el guionista Santiago García, es *Beowulf* , una recreación del mito fundacional de la literatura inglesa que, como sucedía en *El héroe* , aprovecha y expande las posibilidades narrativas del medio.

Podríamos seguir durante varios párrafos, pero el espacio disponible no permite hacer justicia. Pese a todo tenemos que citar a algunos más de ellos, aunque sea a modo representativo de todo el colectivo, y excluyendo, porque si no, no acabaríamos nunca, a prometedores autores pero con obra aún limitada a fanzines o una sola referencia en el mercado. Enrique Vegas es un dibujante caricaturesco que ha encontrado el éxito en sus parodias de series y películas de actualidad protagonizadas por cabezones. Santiago Valenzuela lleva años trabajando en su saga de *El capitán Torrezno* . El mencionado Santiago García y el dibujante Pepo Pérez llevan ya tres entregas de *El Vecino* ,

una serie costumbrista protagonizada por un superhéroe de andar por casa. El mismo guionista ha publicado una adaptación libre de *La tempestad* de Shakespeare con Javier Peinado, y más recientemente *Fútbol* , junto con el dibujante Pablo Ríos, y *Las Meninas* , con Javier Olivares. José Domingo ha realizado en *Aventuras de un oficinista japonés* una inteligente y personal actualización del tebeo de aventuras. Marcos Prior y Danide se han convertido en cronistas de la crisis del sistema que caracteriza nuestros días, en obras como *Fagocitosis* . Alfonso Zapico, pese a su juventud, tiene ya en su haber varias novelas gráficas, por ejemplo, *Dublinés* , una biografía de James Joyce. Rayco Pulido también ha realizado varias obras, la más reciente, *Nela* , una original adaptación de *Marianela* , de Benito Pérez Galdós. Paco Alcázar, creador de Silvio José, practica un excelente humor negro, muy personal. David Sánchez mezcla historias malsanas con un dibujo inquietantemente perfecto, en obras como *No cambies nunca* . Son, ellos y otros que no mencionamos, autores de estilos variadísimos, que conforman un panorama nacional tremendamente atractivo.



La portada de *Beowulf* , de Santiago García y David Rubín (Astiberri, 2013). ©Santiago García y David Rubín

EL MANGA DEL NUEVO MILENIO

Hemos dejado para el final el manga. ¿Qué está pasando en el que, pese a crisis económicas y recesiones, sigue siendo el mercado más grande del cómic mundial? Pues, para empezar, que es el único que sigue manteniendo el sistema de prepublicación en revistas y posterior recopilación en tomo como principal. En eso poco ha cambiado el mercado japonés, como tampoco lo ha hecho en su clasificación por géneros. Las series juveniles siguen triunfando y son leídas por millones de japoneses. *One Piece* y *Naruto* continúan siendo las reinas, aunque han aparecido otras, como *Bleach* o *Death Note* .

Urasawa sigue siendo un autor de culto dentro del manga adulto, y lo mismo puede decirse de Maruo, convertido además en una estrella internacional publicando en muchos países. El inmortal Shigeru Mizuki se ha embarcado, pasados los ochenta años, en una apasionante historia autobiográfica, *Kanzenban manga Mizuki Shigeru-den* (*Shigeru Mizuki: Autobiografía*), que se ha convertido en la mejor crónica del siglo XX japonés y en la obra maestra de Mizuki.

Yuichi Yokoyama es un autor totalmente vanguardista, con un estilo muy sintético, de formas geométricas. Sus obras recrean mundos que aunque sean el nuestro parecen alienígenas, precisamente por su mirada y por su manera de descomponer la realidad. Sus historias, protagonizadas siempre por personajes anónimos y extraños, nos hablan sobre todo de la alienación y, más que valer por lo que narran, llegan al lector a través de sensaciones y emociones. *Viaje* es el único manga de Yokoyama publicado en España, pero posiblemente su mejor obra sea la alucinante *Garden* , donde todos sus motivos recurrentes parecen elevados a la enésima potencia.



Ilustración para la cubierta de uno de los libros de Shintaro Kago, *Fraction* (EDT, 2013). ©Shintaro Kago

Pero si de manga adulto hablamos, es obligado citar a uno de sus autores más extraños y talentosos: Shintaro Kago. El caso de Kago es curioso porque, en realidad, lleva publicando desde finales de los ochenta, pero ha sido en la última década cuando ha alcanzado notoriedad y se ha destapado como el genio que es. Kago se ha especializado en el *ero guro* , un género muy concreto, del que también participa Maruo, que mezcla imágenes pornográficas con escatología y *gore* , en un cóctel no apto para todos los paladares. Pero el gusto por lo sórdido y lo grotesco va acompañado de una obsesión por los experimentos formales insaciable, que lleva a Kago a manipular todos los elementos de la narración y el lenguaje del cómic para hallar nuevas aplicaciones y caminos por los que avanzar, lo que convierte muchas de sus historias cortas en un reto para el lector, más allá del contenido sórdido. Por ejemplo, propone en una historia que la plantilla de viñetas sea un espacio físico y tridimensional donde viven sus personajes, o en otra imagina que los bocadillos tienen existencia física dentro del cómic, y todos los personajes pueden leerlos. Esa experimentación extrema lo ha convertido en uno de los *mangakas* más admirados y seguidos fuera de sus fronteras, y hay quien lo ha comparado con el estadounidense Chris Ware. Las obras de Kago han empezado muy recientemente a llegar a Occidente, y a España en concreto, pero ha sido uno de los

descubrimientos más importantes de nuestro mercado en los últimos años.

Epílogo

Y así llegamos al final de esta historia. En poco más de trescientas páginas, con las inevitables omisiones a las que obliga el espacio, hemos visto cómo el cómic ha pasado de ser un medio popular con escasa consideración cultural a ser un arte contemporáneo más. Lejos de los tiempos en los que era un medio de masas, ahora el cómic encuentra una nueva vida en las librerías y está alcanzando a ese gran público lector que lo percibía hasta ahora como algo infantil. Sin que su vertiente más puramente comercial haya desaparecido, los cambios en el mercado han permitido que en los últimos años los autores que así lo desean puedan dibujar sus obras con libertad creativa, sin ataduras relativas a géneros o formatos. Desde luego, aún queda mucho por hacer y mucho camino por recorrer, pero el excelente momento artístico que vive el cómic en todo el mundo, como medio más global que nunca, inspira un gran optimismo.

El futuro, como siempre, está lleno de retos e incertidumbres. Con la novela gráfica plenamente asentada, han empezado a aparecer muchos autores que vuelven la vista a los pequeños formatos, al minicómic y al *comic-book* . Hay por todo el mundo un nuevo auge de la autoedición y el fanzine, y se recuperan géneros antiguos bajo miradas contemporáneas. Y como no podía ser de otra forma, internet y las nuevas tecnologías están cambiando por completo las reglas del juego, tanto de la creación como de la distribución del cómic.

Pero más allá de eso, lo que está claro es que el cómic se ha consolidado como un arte y un medio de comunicación del siglo XXI, dinámico, consciente de su pasado pero abierto ante el futuro. Se ha enfrentado al desafío de sobrevivir a un cambio de paradigma y lo ha superado con creces. Y por el camino ha ido dejando autores y obras excelentes, a cuyo reconocimiento esperamos que haya contribuido este libro.

100 recomendaciones

La siguiente lista no pretende conformar un canon de los mejores cómics de la historia, ni tampoco reflejar en todos los casos los gustos del autor. Simplemente tiene por objeto ser una guía para que el lector de este libro pueda empezar a leer algunos de los cómics de los que hemos hablado en él. Por ello se ha pretendido que la muestra sea representativa de todas las épocas y nacionalidades, y siempre se ha tenido en cuenta como requisito indispensable que las obras estén publicadas en nuestro país.

Adolf

(Osamu Tezuka). Planeta DeAgostini, 2013.

Agujero negro

(Charles Burns). La Cúpula, 2010.

Akira

(Katsuhiro Otomo). 5 volúmenes. Norma Editorial, 2006-2008.

Alec

(Eddie Campbell). 2 volúmenes. Astiberri, 2010.

El almanaque de mi padre

(Jiro Taniguchi). Planeta DeAgostini, 2013.

American Splendor

(Harvey Pekar). 3 volúmenes. La Cúpula, 2011-2012.

Los Archivos de The Spirit

(Will Eisner). 18 volúmenes. Norma Editorial, 2002-2012.

Arrugas

(Paco Roca). Astiberri, 2007.

El arte de volar

(Antonio Altarriba y Kim). Edicions de Ponent, 2009.

Astérix

(René Goscinny y Albert Uderzo). 24 volúmenes. Salvat.

Las aventuras de Tintin

(Hergé). 20 volúmenes. Editorial Juventud.

Batman. El regreso del Caballero Oscuro

y

Batman. El contraataque del Caballero Oscuro

(Frank Miller). 2 volúmenes. ECC, 2012.

Bardín el superrealista

(Max). La Cúpula, 2006.

Beowulf

(Santiago García y David Rubín). Astiberri, 2013.

Binky Brown conoce a la virgen María

(Justin Green). La Cúpula, 2011.

Blankets

(Craig Thompson). Astiberri, 2006.

Calvin y Hobbes

(Bill Watterson). 10 volúmenes. Ediciones B. 1998-2003.

Cerebus: alta sociedad

(Dave Sim). Ponent Mon, 2010.

Conan y Bêlit

(Roy Thomas y John Buscema). 3 volúmenes. Planeta DeAgostini, 1995.

Contrato con Dios: la vida en la Avenida Dropsie

(Will Eisner). Norma Editorial, 2011.

Corto Maltés

(Hugo Pratt). 22 volúmenes. Norma Editorial, 1991-2001.

Los Cuatro Fantásticos: La edad dorada

(Stan Lee y Jack Kirby). Panini, 2011.

Daredevil: Born Again

(Frank Miller y David Mazzucchelli). Panini, 2010.

Desocupado

(Lewis Trondheim). Astiberri, 2008.

The Complete Dirty Plotte

(Julie Doucet). Fulgencio Pimentel, 2013.

Dick Tracy

(Chester Gould). 4 volúmenes. Norma Editorial, 2008-2013.

Dragon Ball. Ultimate Edition

(Akira Toriyama). 34 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2009.

Entender el cómic

(Scott McCloud). Astiberri, 2005.

Epiléptico. La ascensión del Gran Mal

(David B.). Sins Entido, 2013.

El eternauta

(Héctor Oesterheld y Francisco Solano López). Norma Editorial, 2009.

Fabricar historias

(Chris Ware). Random House/Mondadori, 2014.

El fotógrafo

(Emmanuel Guibert y Didier Lefèvre). Sins Entido, 2011.

Frank

(Jim Woodring). 4 volúmenes. Fulgencio Pimentel, 2011-2013.

From Hell

(Alan Moore y Eddie Campbell). Planeta deAgostini, 2013.

Fun Home

(Alison Bechdel). Mondadori, 2008.

El garaje hermético

(Moebius). Norma Editorial, 1992.

El gato del rabino

(Joann Sfar). 5 volúmenes. Norma Editorial, 2003-2007.

Génesis

(Robert Crumb). La Cúpula, 2012.

Ghost World

(Daniel Clowes). La Cúpula, 2013.

La guerra de las trincheras (1914-1918)

(Jacques Tardi). Norma Editorial, 2009.

El héroe

(David Rubín). 2 volúmenes. Astiberri, 2011-2012.

Hokusai

(Shotaro Ishinomori). EDT, 2012.

Krazy & Ignatz

(George Herriman). 9 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2006-2009.

La imposible Patrulla-X

(Chris Claremont y John Byrne). 2 volúmenes. Panini, 2011-2012.

El incal

(Alejandro Jodorowsky y Moebius). Norma Editorial, 2011.

La infancia de Alan

(Emmanuel Guibert y Alan Cope). Sins Entido, 2013.

Inside Moebius

(Moebius). 3 volúmenes. Norma Editorial, 2009-2011.

El jardín armado y otras historias

(David B.). Sins Entido, 2008.

Jimmy Corrigan

(Chris Ware). Planeta DeAgostini, 2003.

El libro de los insectos humanos

(Osamu Tezuka). Astiberri, 2013.

Little Nemo in Slumberland: Esos espléndidos domingos

(Winsor McCay). Norma Editorial, 2006.

Locas

(Jaime Hernández). 3 volúmenes. La Cúpula, 2005.

El lobo solitario y su cachorro

(Kazuo Koike y Goseki Kojima). 20 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2003-2005.

María y yo

(Miguel Gallardo). Astiberri, 2007.

Maus

(Art Spiegelman). Mondadori, 2007.

Mensaje en una botella

(Bernard Krigstein y otros). Diábolo Ediciones, 2012.

Monster

(Naoki Urasawa). 9 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2009-2010.

Mortadelo y Filemón: El sulfato atómico

(Francisco Ibáñez). Ediciones B, 2011.

Los muertos vivientes

(Robert Kirman y Charlie Adlard). 3 volúmenes [publicación en curso]. Planeta DeAgostini, 2011—.

No cambies nunca

(David Sánchez). Astiberri, 2012.

No os indignéis tanto

(Manel Fontdevila). Astiberri, 2013.

Notas al pie de Gaza

(Joe Sacco). Mondadori, 2010.

Nunca me has gustado

(Chester Brown). Astiberri, 2007.

Odio

(Peter Bagge). 6 volúmenes. La Cúpula. 2008— 2012.

Operación muerte

(Shigeru Mizuki). Astiberri, 2010.

Palomar

(Beto Hernández). 2 volúmenes. La Cúpula, 2005-2006.

Los pasajeros del viento

(François Bourgeon). Norma Editorial, 2012.

Persépolis

(Marjane Satrapi). Norma Editorial, 2009.

Píldoras azules

(Frederik Peeters). Astiberri, 2007.

Planetary

(Warren Ellis y John Cassaday). Norma Editorial, 2011.

Popeye

(E. C. Segar). 3 volúmenes publicados [publicación en curso]. Planeta DeAgostini, Diábolo. 2007—.

Príncipe Valiente

(Harold Foster). 58 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2011-2013.

Pyongyang

(Guy Delisle). Astiberri, 2005.

El rayo mortal

(Daniel Clowes). Random House/Mondadori, 2013.

Reproducción por mitosis y otras historias

(Shintaro Kago). EDT, 2012.

Rip Kirby

(Alex Raymond). 12 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2004-2006.

Robert Crumb: Obras completas

(Robert Crumb). 16 volúmenes. La Cúpula. 2000-2013.

The Sandman

(Neil Gaiman y otros). 10 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2010.

El señor Jean

(Dupuy y Berberian). 7 volúmenes. Norma Editorial, 2000-2009.

Snoopy y Carlitos

(

Peanuts

) (Charles Schulz). 11 volúmenes publicados [publicación en curso]. Planeta DeAgostini, 2005.

La sonrisa del vampiro

(Suehiro Maruo). EDT, 2012.

Spiderman

(Stan Lee y Steve Ditko). 3 volúmenes. Panini, 2006.

Spirou

(André Franquin). 7 volúmenes. Planeta DeAgostini, 2003-2005.

Los surcos del azar

(Paco Roca). Astiberri, 2013.

El teniente Blueberry

(Charlier y Giraud). 18 volúmenes. Norma Editorial, 2002-2006.

Terry y los piratas

(Milton Canniff). 16 volúmenes, Planeta DeAgostini, 2005-2006.

Todo Mafalda

(Quino). Lumen, 2010.

Todo Paracuellos

(Carlos Giménez). Mondadori, 2007.

Todo Los profesionales

(Carlos Giménez). Mondadori, 2011.

Torpedo: 1936

(Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet). 5 volúmenes. Glénat.

Las torres de Bois-Maury

(Hermann). 10 volúmenes. Norma Editorial, 1991-1999.

Valentina

(Guido Crepax). 3 volúmenes. Norma Editorial, 2008— 2012.

Vapor

(Max). La Cúpula, 2012.

Viaje

(Yuichi Yokoyama). Apa Apa, 2010.

Una vida errante

(Yosihiro Tatsumi). 2 volúmenes. Astiberri, 2009.

La vida es buena si no te rindes

(Seth). Sins Entido, 2004.

Mi vida mal dibujada

(Gipi). Sins Entido, 2008.

La voluptuosidad

(Blutch). Ponent Mon. 2007.

Watchmen

(Alan Moore y Dave Gibbons). ECC, 2013.

Yo, otro libro egocéntrico

(Juanjo Sáez). Mondadori, 2010.

Bibliografía

ALTARRIBA, Antonio. *La España del tebeo.* La historieta española de 1940 a 2000. Madrid: Espasa Calpe, 2001.

BARTUAL, Roberto. «Los orígenes del cómic en la segunda mitad del siglo XIX: de Fliegende Blätter a Little Nemo». En: *CuCo, Cuadernos de cómic* , 2013; n.º 1: 33-62.

BELL, Blake; VASSALLO, Michael J. *The secret history of Marvel Comics.* Seattle: Fantagraphics, 2013.

BERMÚDEZ, Trajano. «¡Superhéroes!». En: *U, el hijo de Urich* , 1997; n.º 7: 16-39. Barcelona: Camaleón Ediciones.

—, «Guerreros de antaño». En: *U, el hijo de Urich, 2000; n.* º 20: 4-7. Madrid: La Factoría de Ideas.

COMA, Javier (dir.). *Historia de los comics (4 vols.)* . Barcelona: Toutain, 1982.

COSTA MENDIA, Irene. «Justin Green y el surgimiento del cómic autobiográfico». En: *CuCo, Cuadernos de cómic* , 2013; n.º 1: 111-140.

CRESPO ORTIZ, Adrián. «El cómic español asalta la esfera pública: La revista *El Víbora* y el golpe de estado de 1981». En: *Zer* , 2010; n.º 28(vol. 15): 169-179.

DOPICO, Pablo. *El cómic underground español 1970-1980.* Madrid: Cátedra, 2005.

GARCÍA, Santiago. «En el umbral. El cómic español contemporáneo». En: *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura* , 2011; n.º extra 2: 255-264.

—, *La novela gráfica* . Bilbao: Astiberri, 2010.

GARCÍA MARCOS, Alberto. «EC, paradigma del horror pre-Code». En: *Tebeosfera* , 2009; n.º 5.

GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics.* Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

GROTH, Gary. «Understanding (Chris Ware's) Comics». En: *The Comics Journal* , 1997; n.º 200: 118-171.

GUAL BORONAT, Óscar. *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia.* Valencia: Universitat de València Publicacions, 2013.

GUIRAL, Antoni. *Cuando los cómics se llamaban tebeos.* Barcelona: El Jueves, 2008.

—, (coord). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Tomos 1 a 10.* Girona: Panini, 2007-2013.

—, *Los tebeos de nuestra infancia: La escuela Bruguera (1964-1986)* . Barcelona: El Jueves, 2008.

HADJU, David. *The Ten-Cent plague. The great comic-book scare and How It changed America.* Nueva York: Farrar, Strauss and Giroux, 2008.

HARVEY, Robert C. *The art of the funnies. An aesthetic History* . Jackson: University Press of Mississippi, 1994.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: la historia jamás contada.* Barcelona: Panini, 2013.

LLADÓ, Francesca. *Los cómics de la transición (El boom del cómic adulto, 1975-1984).* Barcelona: Ediciones Glénat, 2001.

MARÍN, Rafael. *Spider-Man (El superhéroe en nuestro reflejo)* . Madrid: Sins Entido, 2007.

—, *Los cómics Marvel* . Valencia: Ediciones Global, 1995.

—, *W de Watchmen* . Palma de Mallorca: Dolmen Editorial, 2009.

MARTÍN, Antonio. *Apuntes para una historia de los tebeos.* Barcelona: Ediciones Glénat, 2000.

MARTÍNEZ PEÑARANDA, Enrique. *Vázquez (el dibujante y su leyenda).* Madrid: Sins Entido, 2004.

MERINO, Ana. *Chris Ware (la secuencia circular).* Madrid: Sins Entido, 2005.

—, *El cómic hispánico* . Madrid: Cátedra, 2003.

MICHAELIS, David. *Schulz, Carlitos y Snoopy.* Una biografía. Madrid: Es Pop Ediciones, 2009.

MOIX, Terenci. *Historia social del cómic.* Barcelona: Bruguera, 2007.

MOLINÉ, Alfons. *El gran libro de los manga.* Barcelona: Glénat, 2002.

MUÑOZ, David; TRASHORRAS, Antonio. «Entrevista a Carlos Giménez». En: *U, el hijo de Urich* , 1998; n.º 9: 21-63. Barcelona: Camaleón Ediciones.

NARANJO, Francisco. *Alan Moore (magia y precisión).* Madrid: Sins Entido, 2004.

PALMER, Óscar. *Guía básica del cómic independiente.* Barcelona: La Factoría de Ideas, 1999.

PÉREZ DEL SOLAR, Pedro. *Imágenes del desencanto.* Nueva historieta española. 1980-1986. Madrid: Iberoamericana/Vervuert, 2013.

PONS, Álvaro; PORCEL, Pedro; SORNÍ, Vicente. *Viñetas a la luna de Valencia. La historia del tebeo valenciano* . Valencia: Edicions de Ponent, 2006.

PORCEL, Pedro. *Tragados por el abismo: la historieta de aventuras en España.* Valencia: Edicions de Ponent, 2010.

RODRÍGUEZ, José Joaquín. *La explosión Marvel. Historia de Marvel en los 70* . Palma de Mallorca: Dolmen Editorial, 2012.

ROSENKRANZ, Patrick. *Rebel visions. The underground comix revolution, 1963-1975* . Seattle: Fantagraphics, 2002.

SEGADO BOJ, Francisco. «Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S». En: *Revista Historia y Comunicación Social* , 2005; n.º 10: 233-246.

SPIEGELMAN, Art. *Metamaus.* Madrid: Random House, 2012.

TRASHORRAS, Antonio. «Entrevista a Gallardo». En: *U, el hijo de Urich* , 1997; n.º 2: 8-37. Barcelona: Camaleón Ediciones.

TURNES, Pablo. «Para leer el Imperialismo. La historieta como arma discursiva en 450 años de guerra contra el Imperialismo (1973-1974) de Héctor G. Oesterheld y Leopoldo Durañona». En: *Cuco, Cuadernos de cómic* , 2014; n.º 2: 109-136.

VAN NESS, Sara J. *Watchmen as Literature. A critical study of the graphic novel* . Jefferson: McFarland & Company Inc., 2010.

VARILLAS, Rubén. *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic.* Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador. *Los cómics del franquismo.* Barcelona: Planeta, 1980.

VV. AA. «¡Manga! Una aproximación». En: *U, el hijo de Urich* , 1997; n.º 3: 5-25. Barcelona: Camaleón Ediciones.

VV. AA. *Batman desde la periferia. Un libro para fanáticos o neófitos* . Barcelona: Alpha Decay, 2013.

VV. AA. «Dossier independientes USA». En: *U, el hijo de Urich* , 1997; n.º 5: 4-26. Barcelona: Camaleón Ediciones.

VV. AA. «Frank Miller». En: *U, el hijo de Urich* , 1999; n.º 15: 28-55. Madrid: La Factoría de Ideas.

VV. AA. «Los noventa de los noventa». En: *U, el hijo de Urich* , 2000; n.º 20: 16-108. Madrid: La Factoría de Ideas.

VV. AA. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea* . Madrid: Errata Naturae, 2013.

VV. AA. *Watchmen: Radiografías de una explosión* . Madrid: Modernito Books, 2013.

Webgrafía

BERNABÉ, Marc. Mangaland

Disponible en: www.mangaland.es

GARCÍA, Santiago. Mandorla

Disponible en: www.santiagogarciablog.blogspot.com.es

PÉREZ, Pepo. Es muy de cómic

Disponible en: www.pepoperez.blogspot.com.es

PONS, *Álvaro* . La cárcel de papel

Disponible en: www.lacarceldepapel.com

VV. AA. *CuCo, Cuadernos de cómic*

Disponible en: www.cuadernosdecomic.com

VV. AA. *Entrecomics*

www.entrecomics.com

VV. AA. *Tebeosfera*

www.tebeosfera.com

VV. AA. *Zona Negativa*

www.zonanegativa.com